no.246
1984年10/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1984
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

今ひとつの盛り上がり

新風営法施行を控えての第22回AMショー

第22回AMショー第2会場（2階）のようす。左がタイトー、右がナムコ

世界的なTV機の低迷 遊園施設は全般に活発

JAMMAとJAPEAの二協会の共催で第22回アミューズメントマシンショー（AMショー）が、十月三日から二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれ、大型から小型までバラエティに富むAM機が出展六十社（出版関係三社を含む）により所狭しと出品され、展示会場は熱気にあふれた。

このAMショーは世界中にさまざまな人気TVゲーム機や遊園施設などを供給する原産地となってきた日本のAM業界最大の展示会。伝統ある国際的展示会の米国AMOA、英国ATE、西独IMAと並ぶ国際的なAMショーであるが、近年はとくに創造性の面から日本に対する国際的依存度が高くなっているため、なおさらに世界的な注目を集めるに至っている。

また昨年からは二協会共催のAMショーとして、NAOエキスポと性格や時期も区別され、メーカーショーの性格を一段と濃くしている。

しかし今回のAMショーは、これまでになく迫力に欠けるショーとなった。それは、いわゆる目玉商品の少なさや新技術の発表の少なさにあるとも指摘されているが、実際は新風営法の来年二月施行を控えての市場の先行き見通しが明らかでないことが最も大きな原因であるとされている。

会期中の入場者数は主催者発表で延べ二万五千人（昨年二万三千人）で若干昨年を上回って回復傾向にあるとされているが、本紙調べの実質延べ入場者数は約一万人（同一万二千人）でいぜん下落傾向にある。このように意見は分れるが、初日は昨年並み、二日目は初日の半分、というのが出展社の意見としては多かった。これらの分析にはなお時間を要すると見られている。海外からの来場者は韓国、台湾、香港、その他東南アジアが昨年並みだが、活発な西独を除く欧米からは一段と少なくなり、欧米市場（とくに米国）の低迷ぶりを反映させている。

大型、小型と分けた場合、遊園施設分野では一段と内容を充実させ、積極的な市場開拓の姿勢を見せ、高く評価された。

一方、ゲーム機分野ではTVゲーム機を中心に例年を上回る機種が発表されたが、セガ社「GPワールド」を除いて技術的な新規性に乏しく、ゲーム内容の種類で競った観があった。またギャンブル機関係では、JAMMA「賭博機械の基準」で出品規制が昨年同様行なわれたが、新風営法の解釈もからみ、業界としての出品基準に混乱を与える出展社がいくつかあって、ショー委員会を悩ませる場面もあった。

開会式は会場前で行なわれ、挨拶に立ったJAMMA中村会長は「新風営法を前に厳しい状況にあるが、実質的な反対運動を継続する」と述べ、JAPEA山田会長は「余暇産業としては〝運命共同体〟であり、JAMMA、NAOとともに〝遊び〟の創造に努める」と述べ、華々しくオープンした。

第1会場にてセガ／エスコ（左）とユニバーサルの小間

上の写真は開会式にて（左から）通産省・半田課長補佐、中村会長、山田会長。下はテープカットのようす

無断コピーTVゲーム機のオペレーション

〝上映権侵害〟の判決

わが国初の画期的判決、映画著作権確立

《速報》

TVゲーム自体を著作権法上の「映画の著作物」と認め、その無断複製品（コピー）を設置営業することは著作権者の「上映権」侵害に当たるとする判決が、九月二十八日東京地方裁判所民事第二十九部（牧野利秋裁判長）で言い渡された。これはTVゲーム機を著作権法上の「映画の著作物」で保護することを認めた、わが国初の判決であるとともに、無断コピー品の営業使用は「映画の著作物」の無断「上映」に当たることを認めた点でも同様に画期的な判決となった。

TVゲーム機の無断コピーに対する法的措置では、民事で不正競争防止法違反、コンピューター・プログラムの著作権侵害ですでにいくつか判決が出ており、刑事事件でも著作権侵害で公判が進められているが、今回の判決はプログラムがたとえ異なっていてもTVゲームとしての視聴覚効果が同じものを無断コピーすることの違法性と、「映画の著作物」に特有の「上映権」により無断コピー品の設置営業は無断上映としての違法性が問われる――としたもの。

訴えていたのは㈱ナムコ、訴えられていたのは㈱酔心など三社（喫茶店「マイアミ」チェーン）。判決では酔心グループが「パックマン」無断コピー品を設置営業したとして、ナムコに対する損害賠償を命じた（次号で詳報）。

See Page 32
Overseas
Readers
Column

反対運動の根拠

JAMMAが新風営法に関する見解公表

　日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は九月十七日付で「改正風営法反対運動について」と題する文書を会員ならびに関係者に送付した。
　これは中村会長、中西オペレーター部会長の連名によるもので、JAMMAが風営法改正に反対してきた考え方などを公表し、今後の活動の参考にするというもの。
　文書は長文に及んでいるが、賭博に使用されやすいゲーム機を設置するゲーム場が許可営業になるとしても、健全なゲーム機のみを設置するゲーム場は自由営業とすべきである、との考え方で終始一貫反対運動を行なってきており、今後においても参院・地行委内の小委員会に働きかけるとともに、さらに法改正運動へと継続させていく――としている。これはJAMMAの新風営法に対する基本的な考えであり、国会での法案審議中は諸般の事情で公表を差し控えてきたが、このほど全面的に公表したもの。
　全文は次のとおり。

改正風営法反対運動について

　さきの通常国会において、風俗営業等取締法の一部を改正する法律案が通過成立をみ、八月十四日「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」として公布された。これにより、明年二月以降、ゲーム機オペレーション業務が、新たに風俗営業に取り込まれることとなった。
　われわれは、この法案が多くの矛盾と問題点を含むものとして、主として「第二条第一項第八号」の削除、若しくは修正を目指して運動を展開したが、初期における問題把握のまずさと業界の一元化を果たし得なかったこと等により、所期の目的を達成することができなかった。しかしながら、参議院地方行政委員会に風俗営業に関する制度及び運用について、国民の基本的人権と警察責務との関係及び法形式等について継続的に調査・検討を行う小委員会が設置されたことにより、業界の意見・希望など理のあるものは十分に法施行に反映させることのできる確かな成果を得ることができた。
　三月後半から、精力的に取り組んだ風営法反対運動について当協会がどう考えて行動したか、その経過を振り返り、今後の活動をさらに実りのあるものとすることに資すべく、会員各位をはじめ業界人各位のご参考に供し、ご批判を承りたいところである。

主な反対の理由

　法的には、許可営業は、一般的禁止の条件付解除と解されている。改正法案は、ゲーム機オペレーターに「店舗を設けてゲーム機を設置営業することは禁止をする。営業を継続したいと望むなら、一定の条件を満たしたうえで許可を求めよ」ということを明らかにした。
　ところで、憲法第二十二条は自由に職業を選択できる権利（自由営業の権利）を国民に保障している。この権利には公共の福祉に反しない限りという条件が附されてはいるが、公共の福祉の名において、不当に自由営業を制限することを予定しているものでは、決してない。公共の福祉と自由営業の権利とを慎重におしはかり、ある種の営業が公共の福祉に反することが明らかな場合にのみ、必要最少限の制限（禁止を含む）を加えることと解釈しなければならないものである。
　今回の風営法改正に当たり、政府は、目に余るセックス産業に対する規制ということでは、世間の理解を得たであろうと思われるが、ゲームセンターの営業を規制しなければならないという理由を、十分に示したとは到底思えないし、国会審議の過程で小出しにしてきた規制理由や、各種のデータについても、われわれの納得のいくものではあり得なかった。このことは、ゲーム機の規制のあり方について疑問を呈した衆参両院・各党の地方行政委員の先生方においても、同じ思いであったと考えられる。それは、衆議院の附帯決議、参議院の特別な決議の双方に「ゲーム機の規制の在り方については引き続き検討すること」との項目が加えられていることでも証明されているのである。
　国会審議の過程で明らかにされたゲーム機設置営業規制の理由（ゲーム機オペレーションは「公共の福祉」に反するという。）は、以下のものであった。
　イ、ゲーム機を使っての賭博事犯の増大。全賭博事犯の五六%をゲーム関係が占める。
　ロ、ゲームセンターが少年のたまり場となっている。ゲームセンターの約七〇%が少年のたまり場であった。
　ハ、暴力団員の関与するゲームセンターが全体の一〇%を占める。
　ニ、騒音・振動の苦情も大変に多い。
　ホ、ゲームの結果に対して高額の賞品を提供するなど客の射幸心をそそる営業が見受けられる。
　次にわれわれがなぜ納得できなかったかの根拠を述べたい。

　上記イについて
　警察庁保安部防犯課発行の資料『昭和五十七年中における風俗環境の特徴的傾向』によると、昭和五十七年十月時点の調査として(2)賭博事犯の検挙状況に次の記述がある。
　『スロットマシン等による賭博事犯に代わって、昨年後半頃から、トランプのポーカーのゲームを組込んだいわゆるポーカーテレビゲーム機を使用した事犯が横行してきたことから、全国一斉取締まりを行うなど徹底した取締りを行ってきており、本年一月から十月までに、いわゆるギャンブルマシンを使用した賭博事犯によって検挙した喫茶店、スナック、メダルゲーム場等の営業所数は千十八軒で、前年同期に比べ、二・七倍になっている。業種別では、喫茶店が六百八十六軒で最も多く、全体の六七・四%を占めており、次いでスナックの百五十八軒（全体の一五・五%）、メダルゲーム場の百九軒（全体の一〇・七%）等の順となっている。
　また、証拠品として押収したギャンブルマシンは六千五百五十八台で前年同期に比べ、六・七倍となっている。機種別では、ポーカー等テレビゲーム機（注1）が五千八百二十八台で最も多く、全体の八八・九%を占めている。次いでスロットマシンの三百八十一台、電光点滅式の二百九十三台、ルーレット、ピンボール等（注2）三十一台の順となっている。押収した賭金は五億四千百五十七万千四百六十一円で、昨年同期に比べ、六・二倍となっている。』
　（注1）ここでいうテレビゲームは、ポーカー式とまあじゃん・オイチョカブ式とダービー式となっている。
　（注2）ここでいうピンボールにはピンゴピンボールを含むとされているので、フリッパーピンボールは含まれているとしてもごく少数と推測される。
　同じく同資料の昭和五十八年十月末の数字によると「……五十八年十月までの間における検挙状況は千三百八十七件七千七十四人で前年に比べ、件数で四百八十三件（二五・八%）、人員で三千二百七十九人（三一・七%）減少している。なお、これらの検挙に伴い、押収した遊技機は一万八百十七台、賭金は約六億四千万円となっている。」と述べ、前年に比べて発表のトーンが大幅に変化していることに気づく。
　それはともかくとして、この二年にわたる資料から、五十七年度にゲーム機賭博を確実に行っていた営業所は、喫茶店、スナック、メダルゲーム場で全体の九三・六%を占め、残り六・四%六十五軒が深夜飲食店・テレビゲーム専業店・その他であったことを示し、そこで使われていた遊技機の実に九九・六%がいわゆるギャンブルマシンとメダルゲーム機であったことを示している。また、残り二十五台についても七月三十一日、参議院における社会党高杉委員の質問に対する答弁の中で「ご指摘の二十五台でございますけれども、これは『五十七年中における風俗環境の特徴的傾向』の中に書いてございますが、回転式というものでございまして、ロータリーゲームとかそういうものでございまして、いわゆる先生のおっしゃいますスポーツ物とか、インベーダーとか、そういうものとは別のものでございます。」と述べ、五十七年十月時点の押収機械の中には、われわれが主張する健全ゲーム機は一台も含まれていないことを明確にしている。五十八年十月時点の調査が営業所の区別・機械の区別を省略しているが、これは五十七年度調査に対して、特に新しい傾向が現れていないからであろう。
　これらのことから規制の根拠イについては、あるべき規制のあり方として賭博行為のあった営業所及びゲーム機械に明白な特徴が出ている訳であり、特に、ゲーム機については賭博に用いられるものが何であるかを、資料が明瞭に示している。これを文言で区分けすることも決して不可能ではないといえる。

　上記ロについて
　警察庁の資料によると、昭和五十八年七月時点の調査によるとして、調査したゲームセンター総数三千五百十六個所のうち、六九・二%にあたる二千四百三十二箇所が少年のたまり場となっているとし、このまま放置できない根拠として国会答弁の中でも繰り返し説明されている。ところでここでいう「少年のたまり場」の定義であるが、「たまり場とは少年がたむろし、喫煙・飲酒・不純異性交遊等の不良行為を繰り返し行っている場所をいう」とされている。われわれの理解の及ぶ範囲のゲームセンターが、警察庁のいう少年のたまり場となっていることを肯定する業界人が果たして幾人ありや、と問いたい。まして七〇%の高率で、少年のたまり場となっていることを肯定できるものだろうか。
　『昭和五十九年版警察白書』は、二十四頁にわたり「第三章少年非行の現状と対策」に割いているが、百四十一頁に「少年のたまり場となっているゲームセンター」を「写真」で説明している。しかし、その写真にはごく普通の少年が友人と語らいながら、プレイしている模様を紹介しており、不良行為を反復している様子をうかがい知ることはできないものであった。

　上記ハについて
　暴力団関与の営業所数が全体の十%を占めるという警察庁見解を否定する資料は持ち合わせていない。けれども、規制の対象とすべきは暴力行為を含む違法行為そのものであるはずである。暴力団と関係のない他の九〇%の営業者を規制する理由には、全くならない。

　上記ニについて
　基本的な規制理由ではあり得ない。風営法による規制以外の方法で十分に解決できる問題であり、付け加えの理由に過ぎない。

　上記ホについて
　過当競争の結果による販売促進の方策として、このような違法営業のあることを耳にすることはあるが、これはゲームセンターを風俗営業として規制の対象としなければ、防げない違反ではなく、旧風営法でも七号による許可を得なければ行えない営業形態である。旧風営法違反行為以外の何ものでもなく、そもそも規制の理由として警察庁が挙げること自体が可笑しいたぐいのものである。

（要約）

　以上を要約して、警察庁が繰り返し述べてきた「機械が悪いのではなく、それを用いる営業者が悪いのである」という説明を「ポーカーテレビゲーム機等の賭博に用い易いゲーム機を設置する営業所の営業者の中には、とかく問題を起こし易い人達が多いので、新しく風俗営業の中に取り込み、健全に育成していくように監視と指導を強めてまいりたい」に変えるべきであると考えている。

（日弁連の見解）

　（注）日本弁護士連合会は昭和五十九年六月に『風俗営業等取締法の一部を改正する法律案に関する要望書』をまとめている。そして、「要望の趣旨」に
　――今国会に、風俗営業等取締法の一部を改正する法律案（以下改正法案と称する）が上程され、衆議院地方行政委員会に付託されている。
　改正法案には、
　㈠　現行法を大幅に改変し、その目的と規制対象を拡大し、規制内容を強化するだけでなく、政令、国家公安委員会規則等へ全面委任する部分をふやしていること。
　㈡　公安委員会による処分の幅を拡げるとともに警察官による立入・検査・質問権など、監督権限を強めて行政警察権を拡大していること。
　㈢　少年の健全育成に障害を及ぼす行為の防止の名の下に少年指導委員制度を新設し、補導を行わせるなど、少年に対する警察活動を著しく拡大していること。
　㈣　不明確な処罰要件の下で罰則を強化していること。
　㈤　風俗環境浄化協会の指定制度を新設し、公安委員会の主導の下に環境浄化がすすめられること。
など多くの問題点が含まれている。
　このまま改正法案が国会を通過するならば、拡大強化される警察権のもとで憲法の保障する国民の人権が著しく侵害される危険がある。
　しかも、改正法案の示す方向は、風俗営業等の適正化・健全化の名の下に、逆に「性産業」の固定化・拡大化につながるおそれもある。
　国民の間に、「性産業」の野放し状態が青少年の健全な発達を損なっているとの憂慮の念から早急な方策を求める声もあるが、これらの重大な問題点が内在することを看過され、十分な討議がされないまま改正法が成立するならば、国民の将来にとりかえしのつかない禍根を残すことになりかねない。
　日本弁護士連合会は、改正法案の各問題点について、国民の広範な論議を期待し、その論議をふまえて国会で慎重かつ十分な審議が行われるよう強く要望する。――
として、要望の理由の三番目に「改正法案の問題

（3めん上段に続く）

（2めん下からの続き）

点」を掲げ、三項目の問題指摘を行っている。その中で「㈠規制対象の拡大」では、
　――風俗営業（許可営業）にスロットマシン、テレビゲーム機等の遊戯場を加えるとともに（二条一項八号）、従来地域等についてのみ規制されていた個室付浴場業（トルコ風呂）、モーテル営業に、ストリップ劇場、のぞき劇場、ラブホテル、アダルトショップ、個室マッサージ等を加えてこれを『風俗関連営業』として新たに届出を義務づけた（二条四項・二十七条）。また、バー・酒場等の酒類提供飲食店営業を深夜において営む場合にも届出を義務づけている（三十三条）。
　営業の自由の警察的規制については、「必要かつ合理的」な場合に限られるべきである（最判昭和五十・四・三〇）。改正法案の規制対象については、この見地から個別的に検討する必要がある。
　また改正法案は、規制対象の営業範囲を大幅に政令・国家公安委員会規則に委ねている（二条一項八号、二条四項二号、三号、四号、五号）。とくに二条四項五号は「前項に掲げるもののほか、善良の風俗、清浄な風俗環境又は少年の健全な育成に与える影響が著しい営業（性風俗に関するものに限る）として政令で定めるもの」としており、いずれも白紙委任に等しく範囲の不明確性は極めて問題である。――
　また、「㈡罰則規定の強化と罪刑法定主義からの逸脱」では、
　――また無許可営業は重く処罰されているが、風俗営業、および風俗関連営業なる規制対象は、現行法とくらべ大幅に拡大され、また、定義規定が著しく不明確となっている。したがっていかなる行為が無許可営業、無届営業として処罰されるのかが、国民にとって容易に判定し難く、処罰規定の定め方としてはきわめてあいまいで、罪刑法定主義の原則に照らして大きな問題を含んでいる。
　一例を挙げれば、改正法案二条一項八号は、新たに『スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものにかぎる。）を備える店舗』で客に遊技させる営業を風俗営業の中に入れているが、この要件はきわめてあいまいで、結局は規則に白紙委任をしたに等しいものとなっている。――
と八号業種の問題点を取り上げている。

〔参考〕
　罪刑法定主義とは、犯罪行為とそれに対する刑罰とが法律によって定められなければならないとする原則である。この原則は、如何なる行為が犯罪となり、またその犯罪の結果どの様な処罰が為されるかが法律により定められていないときは、国家権力の恣意的な判断で国民の予期せぬ行為に対して刑罰権が行使され、また不当に長期の懲役刑が課され国民の人権（身体の自由、営業の自由、表現の自由等）は不当に制約されるという弊害を防止するものである。

ゲーム機業者を差別する警察庁の態度

　国会での質疑を通して、以上のような諸点にわれわれゲーム機営業者を差別する思想が存在すると考えざるを得ない。
　イ、「機械が悪いのではなく、営業者に問題があるのだ」
　これは説明を要しまい。
　ロ、「テレビゲームというのはソフト、ロム、基板を交換すれば容易に他のゲームに変更し得る。従って、ゲームの内容により規制対象とする機械とそうでない機械を区別することはできない。もしこれを区別すれば脱法行為を助長する。」
　われわれの主張は、ゲームを内容によって区別せよというものと、同時にゲーム機の機能面に着目し、クレジットの増減や、その消去機能、BET表示、不時の停電等に対するプロテクト装置、ノイズに対する厳格な防止装置等、賭博という極めて緊迫した営業行為に堪える機械に一般のテレビゲーム機を容易に改造し得るとは、とても考えられないというものである。これに対し問題をすり替えた答弁と、七月二十六日事件に見られる行為をもって答えてきた訳である。百歩譲って容易に変えられるとしても、やってはならないとされていることを、ゲーム機営業者達は、一般的にやってしまうという偏見に満ちた見方をしているに他ならない。容易にやれるから、予め規制しておかなければ脱法行為を助長するというのが、風営法全体に流れている思想であるならば、飲食店営業のうちアルコール類を提供する業者は、店舗の構造を、客席と従業者の居場所が、完全に仕切られたものとしなければ、全て風俗営業として許可をとらなければならない道理である。なぜならば、客席に従業者が給仕のためとはいえ、立ち入ることができれば「接待」をする可能性があるからである。アルコール類提供業者は接待行為を自ら判断し得るとし、ゲーム機営業者は、ゲーム内容で区別すればこれを自制し得ないと決めつけていることが、差別以外の何であろうか。
　（注）いわゆる二号業種は待合、料理店、カフェーその他設備を設けて客の接待をし、客に遊興又は飲食をさせる営業としている。接待とは「歓楽的な雰囲気を醸し出す方法により客をもてなすことをいう」と定義し、質疑の中で「例えば客とともに歌や踊りに興ずる行為、客の傍らにあって引き続き酒類の酌をし、または談笑の相手となることの取り持ちをしたり、行為や積極的に客が歌う褒めそやす行為など、その場の雰囲気を盛り上げる行為が当たる」と説明している。
　ハ、「遊技の結果勝敗の決するものや、定量的に結果が表示されるものは、全て射幸心をそそる遊技に用いることができるので、遊技設備のうち定置式乗物や、おみくじ機、占い機以外は全て規制対象になる」というのであれば、碁会所もボウリングセンターも八号業種となるはずであるが、それらの営業者を八号営業者とは考えていない模様である。

健全機を風俗営業から外すべきであるとのわれわれの主張に対する誤解について

　当協会の反対は「風俗営業にはなりたくない」という感情論に発するとの批判が一部にある。
　われわれは、健全なゲーム機で行い得る自由営業の枠を広げることを第一に考えたのである。賭博行為の防止と少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止を理由とするのであるから、これらの理由に抵触しない健全なゲーム機と、問題のあるゲーム機を区分すべしの論議が起こるのは、当然のことである。このような考え方に「それは絶対反対でなく、条件闘争だ」の論もあるようだが、そんなことはどちらでもよいことである。
　ゲーム機による営業が大変大きな問題を抱えていることはよく承知をしていたことである。われわれが問題としたのは、健全営業と、問題のある営業を混同して一括規制しようとした警察庁の考え方に絶対反対を表明した。
　運動の『筋』は終始一貫通っていると考えている。
　つまり、健全な機械だけで成り立つロケーションでは自由に営業をやりたい。そして、スロットマシンやトランプ・花札・メダルゲーム機等を含めたロケーションについては、風俗営業の許可を得て営業をやりたいということである。
　業界人が業界人自身の考え方で、風営法という虎に、丸ごと食われる場合、そして食われないで済む場合等、選択の幅を少しでも多くとりたい、という考え方なのである。

メダルゲーム機の扱いについて――主としてSC、百貨店等のロケーションにおける問題

　SC等のロケーションにおいて、いわゆる子供用メダル機が息長く貢献しているのは事実である。しかし、風営法規制に先立って県・市においては、条例で、例えば特定遊技機等として、メダルゲーム機に制約をつける動きも少なくなかった。そして、われわれはこの状況にあったことを見落としてはならないと思う。
　SC等が地域の声にいかに鋭敏に反応するか、その事例は枚挙にいとまのないところである。
　「貴店にはこの度風営対象となったゲーム機が数多く設置されているが、地域の善良の風俗と清浄な風俗環境の保持上善処を望む」などの地域の声にいかほどの抵抗があり得ようか。
　政令により風営法指定を除外されることを、手放しで喜んでられる状況には必ずしもないことを、覚悟しておかなければなるまい。SC等ロケーションのオペレーターこそ、健全なゲーム機の風営法指定化を避けるために、最も強く働きかけなければならないのではなかろうか。SCロケーションは、かつての安定ロケーションから、新風営法下、最も不安定なロケーションとなろうとしているとさえ言えるのである。
　店頭ロケに対してもSCに対する風当たりよりは幾分柔らかいものとは思えるが、同様の地域の声（風営法対象のゲーム機の故をもって）が出てくるであろうと予想される。健全ゲーム機の風営法指定が避けられれば、その機械は今まで以上に、より堂々と設置営業が可能となる訳である。また、喫茶店・スナックのロケーションも健全機営業であれば、管理者の悩みから解放され、従来どおりの営業が可能となる道理である。
　ゲーム機が減り、ゲームセンターが減り、残ったロケーションは安定営業が可能の声もあるが、安定営業は都心部の一部歓楽街におけるロケーションに限られることとなるかもしれず、ゲーム機産業の衰退が目に見えるようである。

結び

　ゲーム機産業は、青少年に対するコンピュータ社会への先導役を勤めてきた。これからもその使命を果たさなければならない。遊びと人間の関わりは今後も一段と発展を見せることであろう。ビデオゲーム機に限らず、新しいゲーム機の創造は、新しい文化の創造に連なる素晴らしい人間の営みである。自由で伸びやかな環境がこれからも必要な産業である。
　参議院地方行政委員会に設置された小委員会は、当業界の意志が、健全ゲーム機を区別すべきの方向に大勢として固まるならば、十分に、国家公安委員会規則を、その線で記述する余地を残しておると確信する。
　当協会は、いわゆる健全なゲーム機械が、風俗営業対象の機械であるはずがないとの信念の下に、小委員会によって具体化されなかったとしても、今後、法律改正に向けて、この運動を継続すべきであると思料するものである。
以上

いわゆるオートレストランの 適用除外を陳情

NAOが8号営業の"施設"で

　日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）では、いわゆるオートレストランを新風営法八号営業規定文中の「旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設」に指定し、同法適用対象外施設にするよう求める「陳情書」を八月二十四日付で、警察庁刑事局の鈴木良一保安部長あてに提出していることを、このほど明らかにした。
　この陳情書の全文は次のとおりである。

オートレストランの風俗営業（第二条第一項第八号営業）対象業種除外取扱い

陳情書

　我々、アミューズメント・オペレーター業界の中に、オートレストランといわれる営業所内に娯楽機器を併設している業者がございます。
　今回の風俗営業取締法の改正に伴い、上記営業に対して風俗営業該当業種として取扱われるのではなく、新風俗営業法第二条第一項第八号の対象外業態として示される『旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるもの』の範囲内に指定いただくようお取扱いの程お願い申しあげます。
　元来、オートレストランは社会的にも歴史的にも日本経済発展の中で必然的に発生し、その利用客はゲームセンターとはおのずから異なり、その公益性のゆえに今日では利用者の皆様方から高く評価されております。オートレストランは主要道路（終日、重量車両等が頻繁に往来する産業道路）に面し、搭乗者の為に、飲食、休憩等の場所を二十四時間を通して提供しております。
　したがって、これらのための設備、用地を要し、利用者の飲食を主体とし、清浄な風俗環境を保持する為、店内が隅々まで見渡せる衆人監視の状態で営業し、また店舗構造上も壁の二～三面はガラスであり、法文の「区画」の概念から外れ、付帯する娯楽機器の営業面積が五〇%をこえない範囲以内における娯楽機器の併設は、同法新風営法の風俗営業対象業種に当然該当しないものと確信いたしております。
　さらに、青少年の健全育成に障害を及ぼさない為にも、我々業界として上記オートレストランの営業所内に十八才未満の者の立ち入りについては、各都道府県の定める風俗営業取締法施行条例に基づく自主規制をいたしてまいる所存であります。
　上記理由によりオートレストランに併設された娯楽機器営業は風俗営業対象外業種としてお取扱い願いたく陳情いたします。

警察庁長官が交替 保安部長らも異動

　国家公安委員会は九月二十五日付で警察庁の三井脩長官の辞職を承認、鈴木貞敏次長を長官に任命した。
　これに伴ない同庁では大幅異動が行なわれ、二十六日付で鈴木良一保安部長を長官官房長に、また中山好雄警備局審議官を保安部長にそれぞれ任命した。

東京で新OP協会

タイトー・中西氏が発起人代表で設立準備

東京都下のAM機オペレーターの業者団体「東京都アミューズメントマシン（AM）オペレーター協会」の設立準備が進み、十月八日にも設立総会が開かれることになった。

これは新風営法成立に伴ない、八号営業として風俗営業となるものもならないものも、AM機のオペレーションに携わる業者が一丸となって、今後の局面に臨もうとするもの。八月二十二日に「東京都ゲーム機オペレーター協会設立準備会」の準備懇談会がルビーホールで開かれ、その後三十日に第一回、九月四日に第二回、十日に第三回、十三日に第四回、十八日に第五回とたて続けに開かれており、設立へ向けて準備が急がれている。

東京AMOP協会設立準備の会合にて。上は8月22日、下は9月4日

設立準備会にはタイトー、セガ、ナムコ、シグマ、テーカン、アイレム、太陽自動機、東京マルサン、東京キャビオート、東横娯楽、関西精機サービス、ジャル・エンタープライズ、ICM、TMプラニングらが参加。当面はテーカンの井上氏が事務局を兼ねての世話人となって進められた。当面は業者が一丸となって新風営法などに対応するもの、との趣旨説明があり、これに対してシグマ側から設立方向としての趣旨不明との反発もあったが、一本化することで承認された。その後の、第二、第三の会合で設立趣旨が検討され、タイトー提出の「設立趣旨」案が承認され、次に第四回会合以後、定款案、入会および会費の規程案の検討に入っている。

設立準備委員会では第四回会合で名称を「東京AMオペレーター協会」とする旨決定、十月八日の設立総会へ向け、細かい事務レベルでの検討を続けていることになる。

九月下旬段階の設立発起人会社はタイトー、セガ、ナムコ、トーゴ、友栄、アイレム、データイースト、テーカン、ICM、三共、シグマ、昭和遊園、太陽自動機、東京キャビオート、東横娯楽の十五名で、タイトーの中西昭雄社長が設立発起人代表となっている。

「東京都AMオペレーター協会」は、八号営業者も八号営業以外のAM機オペレーターも加入し、AM機オペレーターとして一致団結して行政に当たるとともに、自主規制の徹底など業界サイドでの自浄活動に精力を傾けるとしており、都道府県単位では最大のオペレーター組織になる見込みである。同協会は十月八日東京・白金台の都ホテルで設立総会を開き、正式に発足する予定となっている。

賭博機と健全機の区別など

本部方針に疑問

NAO大阪支部が例会開く

NAOの大阪府支部（支部長＝川上秀雄氏・アイレム㈱）では九月二十一日、大阪・中之島のロイヤルNCB会館にて、二月八日の支部総会以来半年ぶりに例会を開き、新風営法と青少年条例への対応を中心に、「大阪府健全娯楽業組合」（仮称）設立に向けての対応などについていろいろと意見交換を行なった。

同例会では川上支部長が、第十八回本部理事会（本紙前号既報）の議事録と、第二次風営対策委員会がまとめて九月十日に警察庁に提出したという「要望書」を朗読し、「NAOは対人ゲームも含めたすべての遊技機を無条件で風営許可対象にしてほしいと要望しているが、遊技機については警察庁の言うままに任せている」と述べた。これに対して会員から「健全機と賭博機を区別すべきだ」「その区別について支部で論議してはどうか」など意見が出されたが、同支部長はあくまで本部の方針に従っていくと述べたのにとどまった。

「大阪府健全娯楽業組合」については十月中旬に設立総会を開く予定になっていることが報告された。これに関して主に次のような要望、意見が出された。

「われわれは賭博業者とは違うことをまず訴えるべきだ」、「最近ゲーム場に絡んだ事件報道が多いため、オーナーがゲーム場を排除する例が出てきている。だから早く組合を作ってほしい」など。

このほかNAOの会員に対する情報（方針や詳しい会議内容などの資料）提供があまりに乏しすぎることが指摘された。

上の写真はNAO大阪支部例会（9月21日）のようす

シグマなどは風営業者のみで

別の組合の準備

NAO東京支部の例会で判明

NAO東京第一、第二支部合同例会が九月二十一日、霞が関の東海大学校友会館で開かれ、東京都内では「東京都AMオペレーター協会」と、それとは別に新風営法の八号営業者のみを対象とした協同組合の設立準備がシグマを中心とする業者で進められていることが明らかにされた。

東京第一支部（小島幸也支部長・昭和遊園㈱）は三月三日の緊急総会以来、また第二支部（真鍋勝紀支部長・㈱シグマ）は五月十一日の「風営法問題報告会」以来の久しぶりの例会。これまで表面化しなかった東京都下のオペレーターの新組織づくりについて、ようやく表面化したことになる。

同例会で明らかにされたところによると、「東京都AMオペレーター協会」とは別に、新風営法八号営業者のみを対象にした協同組合の設立準備が進められているとのこと。後者はシグマを中心に進められており、同例会終了後も一部会員らによりその準備会が開かれている。

同例会ではNAO本部の宮原常務が新風営法のもとでの下位法令について、その予定や、NAOからの「要望事項」などを概略的に説明した。会員の中からは「シングル業者をアングラに追い込むものではないか」との指摘もあったが、「管理者問題については最大限頑張る」（小島氏）との答弁にとどまった。

上の写真はNAO東京第1・第2支部合同例会（9月21日）のようす

新潟AMOP組合が第四回

総会で役員改選

事実上NAOとは別組織で

石川忠太理事長

新潟県アミューズメント・オペレーター組合（杉原匠理事長、組合員数二十三社）では八月二十七日、新潟市内のシルバーホテルにて第四回総会を開き、役員改選を行なうとともに新風営法に対する今後の対策などを協議した。

同組合は新潟県下のオペレーターらが団結して健全営業を推進するため昨年七月十八日に設立総会を開いて正式に発足したもの。以後、県下のオペレーターの組織化を図るとともに、NAO新潟県支部の設立に向けて活動を展開してきた。

昨年九月七日には第二回総会を開き、NAO新潟支部の発足に向けて、同組合としてNAOに団体加入する方針が決められた。しかしながらNAO本部では団体加入を認めず、各社ごとに入会することを先決とした。そのため当時十一社の組合員のうち五社がNAOに入会したうえで、十月末に新潟県支部を発足させた経緯がある。従って同組合ではNAOの会員であるかどうかとは関係なく、地元業者の組織化を進めてきたことになる。

なお同組合では三月八日に第三回総会を開き、役員改選などを行なっている。

今回の総会では杉原理事長の挨拶の後審議が進められたが、その主な内容は次のとおり。

役員改選が行なわれ石川忠太氏（大興商会）が新理事長に選任された。また副理事長を三名とし、うち一名を広域から選出することが承認された。その結果、同組合の新体制は次のようになった。

理事長＝石川忠太氏（大興商会）、副理事長＝阿部元良氏（㈱ナムコ）、宮田政三氏（㈱ミヤサン）、杉原匠氏（㈲新潟アミューズ）。

理事＝神田康明氏（㈲新潟オリエンタル）、星昭夫氏（三陵観光機械㈱）、加藤和夫氏（ニューロマンス）。

会計＝杉原匠氏（㈲新潟アミューズ）。

また新風営法に関して事務局から同法成立の経過と同法の概要が説明され、今後の対応などを審議した結果、関係官庁に対し陳情などの活動を行なうことになった。

このほか同総会では事務局から同組合の五十八年度収支決算報告がなされ、承認された。また同組合会則について一部改正の提案があり、承認された。

なお同組合では九月七日に石川理事長らが、県の少年課、防犯課を訪れ、組合員名簿などを提出するとともに同組合の活動などについて懇談を行なっている。さらに九月十九日には理事会を開き、八月二十六日のNAO理事会の報告などが行なわれている。

〝ゲーム機区別せず ポーカー台も対象〟

NAOが「要望事項」提出

日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）の「第二次風営対策委員会（委員長＝加茂飛智男氏・㈲東横娯楽）」では、新風営法の下位法令作りに関して、各条文ごとにNAOとしての要望事項を検討してきたが、これを「要望事項」としてまとめ、九月十日警察庁に提出、その後この「要望事項」をもとに警察当局と折衝を重ねているもようである。

この「要望事項」をまとめた具体的な経過や項目ごとの具体的な理由は明らかにされていないため難解なものになっているが、その最たるものは冒頭の「第二条一項八号」の「遊技設備について」だと指摘されている。表現は難解だが、要するに「遊技の結果現金が払い出されるという犯罪行為をそのまま構成する賭博機は別として、八号営業に指定される遊技設備は賭博用機械も健全なゲーム機も区別されるべきでない。なぜなら賭博という違法行為はすべて営業方法によるものだからである。従ってこの理由からルーレット、ポーカーテーブルなどの対人型ゲーム用設備も八号営業の遊技設備とすべきだ」とするもの。

この考え方は、現実に賭博機と健全ゲーム機を区別してきた一般の業者からは理解しがたいとされており、表現が難解なだけでなく考え方も難解とされている。NAOによる「要望事項」の全文は次のとおり。

要望事項

◎第二条一項八号（設備と場所の特定）

1　遊技設備について：遊技の結果、現金がでてくるような種類を除いて、一般的な設備は本来それ自体に忌避される属性はなく、違法行為は全て営業の仕方、設備の使用方法によるのであるから、対人のルーレット、トランプ類などの遊技台も使用を不可としないでほしい。とくにこの種の対人ものは客同士の対話などゲームを通じてコミュニケーションする独特の楽しみを与えるものであり、メカニズム主体の八号営業にとって遊びの品揃え上欠かせぬものとなっている。

2　場所について：

イ、常時見通せる状態にある透き通ったガラス張りの部分は、区画する壁とみないでほしい。

ロ、ボウリング場内の遊技施設は区画されておらず管理体制が信頼できるから対象外としてほしい。

ハ、夜半前に閉店する喫茶店・レストランなど、一定の健全な業態基準を満たすものは対象外としてほしい。

ニ、公益性の高い、一定規格を満たすオートレストランは対象外としてほしい。

◎第三条、第四条（営業の許可）

1、八号営業の特色として、喫茶店など一住所の同スペース中に複数業者が設備することが少なくないので、その場合、個々オペレーター（機械所有者）に許可を与えるべきである。

2、営業所が所在する所轄警察署に対し手続を行うが、手続の簡略化を得るため、県警本部などに対する一括手続が可能となるよう配慮してほしい。

◎第四条二項一号（構造又は設備の技術上の基準）

1、店舗の構造について見通しを要件とする見方は、そもそも場所の属性が「区画」された施設、というものであるから、店舗内にさらに「区画」性を求めても意味がないと考える。また八号営業は一～六号営業のような接客営業でないから、見通しが少々悪くとも風俗上の問題はない。さらに、遊技内容に区別がなくその選択は自由であり、かつ設備は物理的にも重量負荷などとくに安全上問題もないから、構造・設備の技術上の基準はできるだけ簡便であるべきと思われる。

2、したがって、許可申請時は構造又は設備の技術的事項として、下記のものを届出ることで可としてほしい。

イ、ゲームセンターなど独立店舗の場合：

a、営業場所の平面図

b、面積

c、設備のレイアウト図面および遊技設備の総台数

ロ、喫茶店などの付帯設備の場合：

遊技設備の総台数が五台以下の場合は台数のみ

◎第四条二項二号（地域規制）

1、地域規制は第一種住居専用地域に限るものとし、また喫茶店等の付帯設備の場合、一営業所総数で五台以下を設備する場合は地域規制から除外してほしい。

2、距離制限は住居地域において小中学校のみを対象としてほしい。

◎第五条（許可手続）

1、一業者の営業個所が県内で広範囲かつ多数、多岐にわたるため手続に多大な労力を要するおそれがある。これを簡略にするため、同一業者が経営する同一県内の営業所の許可手続は県公安委に一括申請することを認めてほしい。

2、許可・不許可の通知期限は明示してほしい。

3、不許可事由は文書で通知してほしい。

4、八号営業業者による組合がある場合、手続はここを経由して行なうことを配慮してほしい。

◎第六条（許可証の掲示義務）

1、喫茶店などの付帯設備の場合、許可証にかえて、機械ごとに許可の標識を貼付することで認めてほしい。

◎第九条一項（構造及び設備の変更）

1、下記の要領により変更の手続としたい。

イ、増改築に伴う構造および設備の変更は届出事項とする。

ロ、許可手続時に届出た台数の範囲内の遊技設備の変更は届出を要しないこととしてほしい。

◎策九条三項（変更の届出書）

1、上記イの届出はその都度行うこととする。

◎第十一条（名義貸しの禁止）

1、委託営業契約、共同営業契約にもとづく営業については、実質的な営業者を許可名儀人としてほしい。

◎第十三条（営業時間の制限）

1、「特別な事情のある日」に休祭日およびその前日、年末年始、クリスマスイブ、祭礼の日などを入れてほしい。とくに週休二日制の普及に伴い金曜日も入れてほしい。

2、大都市の超繁華街など特別地域を定めて、上記の日はオールナイト営業を認めてほしい。

3、条例による営業時間の制限はせめて午後十一時までに止めてほしい。

◎第十四条（照度規制）

1、機械上面（ディスプレイ面）の照度は部分的に低くする場合が多いので、床面での照度を対象とされたい（たとえば50ルクス以上）。

◎第十五条（騒音および振動の規制）

1、商業地域は規制を緩和してほしい。ゲーム音は焼肉屋のニオイと同じで商売上必要である。

◎第十七条（料金表示）

1、ゲーム料金の表示は、硬貨使用の機械は機械ごとに標識をもって示し、メダル使用の場合は、カウンター又はメダル貸出機ごとにメダル単価を標識をもって示すこととしてほしい。

◎第二十一条（条例への委任）

1、四条二項、十二条の営業所の構造および設備の技術的基準は本法の基本的事項であり、条例に委任することで都道府県ごとにこれが異なっては複数県にわたり営業している業者にとっては煩雑になるので統一を保ってほしい。

◎第二十四条三項（管理者）

1、喫茶店ロケーションは設置台数が少ないため常駐管理者はおらず、オペレーターの巡回サービスを行う社員により管理されているのが実情である。法の趣旨からいって管理者は「業務の適正な実施を確保するため必要な知識、識見、能力を有する者」でなければならず、この能力を有しかつ責任を負担できる者は許可営業者であるオペレーター側の者であり喫茶店側の者ではないと思われる。したがって管理者の選任はオペレーター側から行うことを強く要望したい。

◎第二十四条六項（管理者の講習）

1、一～七号営業と業務の内容が大きく異なるので、八号営業者単独の講習にしてほしい。

2、㈳青少年育成国民会議と業界が主催する青少年指導員養成講座による代置を望みたい。

◎第三十六条（従業員名簿の備え付け）

1、ゲームセンターのように従業員が常駐する場合は名簿の備えつけができるが、喫茶店などのように巡回サービスの場合は備えつけが困難である。そのような場合は機械ごとに許可業者および管理者の氏名・住所・連絡先電話を記した標識を貼付することにより、名簿常備義務および許可証掲示義務（第六条）に代えることを認めてほしい。また喫茶店などの付帯設備で五台以下設備する営業所の場合、名簿の備え付けは不要としてほしい。

2、名簿記載事項は学生証の記載内容ていどとしてほしい。

以上

引続き公開質問状

JAMMAがNAOの回答を不服とし

NAOは議論不要との方針で回答

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）は九月二十一日付で、日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）に対し再び「公開質問状」を送付、NAOは九月二十九日付でJAMMAに対し「回答」書を送付した。

今回の「公開質問」はJAMMAからNAOへの七月二十七日付「公開質問」（NAOは八月十日付で「回答」）に続くもの。前回の「公開質問」に対する「回答」中、NAOがJAMMAからの質問により初めてNAOとして、新風営法の第八号風俗営業で指定される「遊技設備」は健全なゲーム機まで含めるべき、との見解を明らかにした（本紙第243号既報）が、これをJAMMAは不服とし、NAOのこの見解に至った理由の具体的な説明を求めて、再「質問」した。しかしNAOは「区分しないとして法が可決された」ことを根拠に、JAMMAの要求を拒んだ形となった。

また「ゲーム場通信」の内容、発行責任者とNAOとの関係などをめぐって、JAMMAはNAOに釈明を求めたが、NAOは同協会とは無関係としながらも、発行責任者の㈱シグマ・真鍋勝紀氏に慎重配慮を求めたと報告した。「ゲーム場通信」は八月十五日付の第一号から九月十二日付の第五号まで週一回の割合いで業界内に配付されたが、発行者は「東京都ゲーム営業者組合設立準備委員会」から㈱シグマへと変っていった。その内容は「ゲーム業界」が風俗営業にとり込まれるのは当然との観点で、ゲーム場の風営化反対運動を続けるJAMMAが「かえって業界を苦境に陥れた」との論陣を張ってきた。JAMMAとしては「ゲーム場通信」が事実上NAO副会長・真鍋氏の責任によるものと判断し、その責任をNAOに問うたが、NAOとしては「協会とは一切関係ない」としたもの。

今回の「公開質問状」とそれに対する「回答」書は次のとおり。

◎ 九月二十一日付JAMMAからNAOあての「公開質問状」

前略 今回の風営法改正法案をめぐって、NAO、JAMMA両協会がとってきた、それぞれの対応と行動に対する結論は、業界の将来の帰趨に委ねざるを得ないと考えております。

しかし、次の諸点については、貴殿の速やかなご回答を得ておきたいと存じますので、ご多用のところとは存じますが、来る九月末日までに文書をもってご回答を賜りますようお願い申し上げます。

1 『ゲーム場通信』なる文書が都内を中心に現在のところ、第五号まで出回っております。発行人は諸説がありましたが、貴協会副会長である株式会社シグマ社長、真鍋勝紀氏が私人として発行しているというのが真相と考えております。この文書が取り上げている内容は、「ゲームセンターが風俗営業として規制されるのは当然」という立場から、当協会の風営法反対運動に誹謗と中傷を繰り返しております。

これに関して、

(1) 業界の友好団体として、NAO、JAMMAが存在していたのなら、例え私人の立場とはいえ、一方の団体の副会長たる立場を持ったまま、他方の団体にこのような言動が許されると考えますか、どうか。

(2) 許されるとすれば、その理由を明確に。許されないとすれば、そのご処置の内容、時期をお伺いしたい。

2 八月十日付貴ご回答書の中で「テレビゲーム等を内容により区別することが得策か、また可能か」について、第二次風営対策委員会は、「区別することが業界にとって好ましくない」と結論された由にございますが、その理由として以下の四点を挙げられました。

イ 機械の区別の判定に警察当局が関与することになり、その作業に余計な時間と労力を要する。

ロ ゲーム内容を区別し、規制のものと、規制外のものとを特定しても、容易にソフトの交換がなされるので脱法行為に使われ易い。

ハ ゲーム内容を一見健全風に装いながら、その実は賭博に利用する。

ニ 店舗の構造及び設備の技術的基準が複雑になり、それだけ手続の簡略化が望めない。

これらについて、

(1) イ～ニが業界にとってなぜ、どうして好ましくないかをそれぞれもう少し具体的にご説明して下さい。特に、イとニは貴協会ご自身で出せる結論とは思えませんので、どのような根拠があったかについても付言して下さい。

なお、広く業界にご理解を得ておかなければならない問題であり、前回に引き続いてのものでもございますので、勝手ながら継続して「公開質問状」の形をとらせていただきます。ご了承賜りたいと存じます。

草々

◎ 九月二十九日付NAOからJAMMAあての「回答」書

前略

昭和五十九年九月二十一日付文書により、再び当協会の考え方につきご質問を頂戴いたしましたのでここにご回答申し上げます。

1 「ゲーム場通信」について

本件につきましては、八月二十八日開催のNAO理事会の席上におきまして、真鍋氏より、「ゲーム場通信」は協会とは一切関係のない旨の説明がありましたが、私もさように理解しております。ただJAMMAとの友好と協調関係の保持を願っている会長としての立場からすれば、決して好ましい文書とは思われませんので、本人には慎重に配慮してほしい旨を伝えてございます。

しかし副会長であるにせよ、私人としての立場をあきらかにして、個人的見解を発表されることは社会慣習上もよくみられることであり、協会としてその責任までを云々すべきものではないと考えています。

2 「区分論」について

各々の業態や考え方によって異論があることはNAOとしては充分納得できますが、NAOにおいては対策委員会において種々検討された上で得た結論でありまして、別に他から干渉されたわけではありません。

本件に関しましては、御承知の通り、国会審議で質疑応答が再三繰りかえされ、その結果区分しないとして法が可決された現状であります。今更改めて貴協会と議論することはどうかと思慮致しますので、区分論議は差しひかえさせて頂きたく、悪しからず御了承賜り度く存じます。

草々

45回転シングル盤のレコード

スーパーゼビウス

ナムコTVゲームをベースに

TVゲームのサウンドを編曲し音楽としてレコード化した四十五回転シングル盤「スーパーゼビウス」が、アルファレコード（YENレーベル）から八月二十五日発売となった。

これは㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）とアルファレコードの協力によるもので、TVゲームサウンドを音楽として初めてレコード化し今年四月に発売された「ビデオゲーム・ミュージック」（LP盤で「パックマン」「ギャラガ」など全十曲収録）に続く第二弾。このレコードは最近増えてきた四十五回転三十㌢シングル盤で、LP盤より音質が向上している。

プロデュースおよびアレンジは第一弾と同じく細野晴臣氏、オリジナルゲームサウンドの作曲者はナムコの社員。第一弾ではゲームサウンドのみがアレンジされていたが、第二弾ではドラムやシンセサイザーなどによるリズムに乗せて、ゲームサウンドがアレンジされている。A面には「スーパーゼビウス」（八分五十秒）一曲、B面に「ギャプラス」（五分二十秒）と「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」（一分四十六秒）の二曲で全三曲を収録。そのうち「スーパーゼビウス」と「ギャプラス」の二曲はディスコ調で現代ヤングに受け入れられやすいものになっており、あと一曲は交響曲調にまとめられている。

なお「スーパーゼビウス」はTVゲーム「ゼビウス」の改良版の名称。レコードジャケットには同ゲーム機に登場する宇宙船〝ソルバルウ〟発進のようすが描かれ、「ゼビウス」の原作者である遠藤雅伸氏（ナムコ開発部員）による解説〝ゼビウス・ストーリー〟が添付されている。

レコード「スーパーゼビウス」のジャケット

コナミ工業がカナダ・ナブ社に供給

北米CATV用ゲーム

MSX仕様のTVゲーム、国内でも奈良で参加

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、このほど、カナダのナブ・ネットワーク社（本社オタワ）と提携し、MSX用パソコンソフトを輸出、これをナブ社が宇宙衛星中継により北米各地のCATV局に供給することになったと発表した。

ナブ社は、ハイテク産業の育成を重要視するカナダ政府の援助を受けた電子産業分野の有力企業で、北米大陸の各地CATV放送圏に衛星中継によるテレビ放送を行なっている。この放送番組は、ドラマ、生活情報、教育、娯楽など多彩な内容で二十四時間放送しており、各家庭ではそれぞれパソコンで好みの番組をキャッチして楽しんでいる。この番組のひとつにMSXパソコン用ソフトを提供しようというもので、コナミ工業はこれによりロイヤリティー収入と北米一般家庭への同社PRが図れるとしている。コナミ工業が提供するソフトは同社開発の「トラック&フィールド」「ハイパースポーツ」「サーカスチャーリー」「わんぱくアスレチック」などゲームソフトと教育ソフト合わせて七種類。これらのソフトをナブ社がまず地元CATV局に提供し約二万五千世帯に流し、来年以降は米国の局にも番組を送り七、八百万世帯をカバーする予定になっている。

現在北米では米国三千三百万世帯、カナダ五百十七万世帯がCATV局と契約しており、その普及率は米国で約五六%、カナダで約八〇%と高く、こうした状況を踏まえてコナミ工業ではナブ社への供給に踏み切ったもの。

一方同社では国内においても、奈良県で実験中の双方向CATV「ハイ・オービス」への参加が決定、十月から六カ月間、同社MSXパソコン用ソフトが放送されることになっており、これはAM業界からナムコに続いて二社目の参加となる。

アタリ・インター日本支社閉鎖に

家庭用部門の異動で

米国アタリ・インターナショナルの日本支社は米国本社で家庭用部門がジャック・トラミエル氏に買いとられたこと（本紙第241・243号「海外の話題」既報）により、9月末で事実上閉鎖となった。トラミエル氏はアタリ社の家庭用TVゲーム、パソコンなどを独自に展開するもようである。

業務用ゲーム機を担当しているアタリ・ファーイースト社（本社東京）のリビングトン・ハイト社長は、この間アタリ・インターナショナル日本支社の閉鎖事務に忙殺されていたが、やっと本業の業務用に専念できることになる。しかし米国本社自体が目下変動を続けており、いぜん困難な状況にあるもようである。

訂正

本紙前号のAMショー各社出展内容一覧の記事中、大東音響製品の販売元は「船井電機」とありましたが、これは㈱フナイの誤りでした。謹んで訂正します。

釜石青ノ木に遊園地

遊園施設はツノダが担当、8月10日オープン

岩手県釜石市内の高原に遊園地「青ノ木グリーンパーク・レジャーランド」（(有)釜石産業開発経営）が八月十日オープンし、同県の太平洋沿岸地域では初の大型遊園地として話題を集めている。同遊園地の遊園施設については、これまで東北各地のレジャー施設に乗物機などを導入して実績のある㈱ツノダ（本社仙台市、角田一郎社長）が全面的に担当し設置したもの。

この青ノ木地区は従来、勤労者野外活動施設としてテニスコートやキャンプ場、スキー場などが設けられ利用されてきたところで、今回新しく遊園地がオープンしたことにより同地区は一大レジャーゾーンになった。

同遊園地は「自然とあそびのハーモニー」をテーマに、スキー場広場約一万平方㍍の敷地に大型遊園施設、小型乗物機、ゲームコーナーなどを設置したもので、その内容は次のとおり。「スカイジェット」＝遊園地の外周部分約四百㍍を走るモノレールで、定員四名の車両を七台設置。「トラバント」＝定員四十名。「メリーゴーランド」＝定員四十二名。このほかゴーカート＝コース全長四百五十㍍、一人乗り四台、二人乗り六台。バッテリーカー数台。TVゲーム機数台。

釜石産業開発では「遊園地部分は今後スリルライドも導入して拡充するとともに、隣接して新しくスキー場、ホテルも建設する計画がある。青ノ木を大レジャーゾーンにして太平洋沿岸の観光拠点に作りあげ、地域の振興を考えていきたい」としている。なお同遊園地の年間入場者数を同社では五万五千人と見込んでいる。

写真は青ノ木グリーンパークの「スカイジェット」（上）とメリー

新風営法の8号対象となる

機械の区別可能

大レ協9月例会で確認される

大阪レジャー機器(協)（事務局大阪市天王寺区、峯久理事長）では九月十七日、大阪・難波の敦煌にて九月例会とともに夕食会を開いた。

同例会では冒頭挨拶に立った峯理事長が「新風営法が制定され、業界始まって以来の危機にさらされることになった。状況を乗り越えるべく組合員各位の尽力、協力をお願いする」と述べ、この後、次のような報告と情報交換が行なわれた。

①大阪府警伝達事項として、新風営法が来年二月施行されることになったが、今後も業界の範としてより一層健全営業に徹してほしい、との当局の方針が伝えられた。

②新風営法については「当組合では健全営業に向けてこれまで自主規制をしてきたのに、それに反する新風営法が制定されたことには抵抗を感じる」とし、同法施行に伴なって作成される下位法令に関しては、今後も当局に訴えていくことが承認された。とくに同法に関して「健全機と不健全機の区別は十分に可能」とした上で、「不健全な賭博機には反対する」ことが出席者の間で確認された。

③「大阪府健全娯楽業組合」（仮称）について、八号営業のみが組織する新風営法の受け皿としてではなく、あくまでも無色透明とした組織作りを目指すことが確認された。

④七月の臨時総会で「事業」「加入」「除名」について定款を変更することが承認された（本紙第244号で既報）が、容易な手続は望めないとし、それに代わる規約を作成したいとの提案があり、承認された。

⑤大レ協独自の自主規制が会員各位に配布され、営業所ごとに掲示することになった。またこれを大阪府と大阪府警に提出することが報告された。

このほか同例会では十月のAMショーに、同組合として見学する用意があることなどが報告された。なお同例会に続いて、メーカーを交えた夕食会が開かれた。

青少年健全育成協力店

下の写真は大レ協9月例会のようす。右の写真は、配布された「自主規制」（左）と、高さ66cmの「協力店」看板

コナミ工業の株式上場10月1日開始

史上最高の公開価格

神戸ポートアイランドへの本社移転計画発表

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）の株式が十月一日、大阪証券取引所の市場第二部特別指定銘柄（新二部）に上場され、五千二百八十円（額面五十円）という証券史上最高の公開価格でスタート。同日八千三百円の初値をつけ、大証の新規上場銘柄の初値としては史上最高を記録した。

同社は昭和四十三年創業、四十八年に法人に改組し、五十七年に大阪中小企業投資育成㈱による出資を得ている。今回の株式上場については、六月上旬に大証に申請、大証はこれを承認し八月十四日に大蔵省に申請、上場が十月一日から開始されたもの。公開に先立つ九月二十八日、同社の菱川文博会長、上月社長は記者会見し「神戸ポートアイランドへの本社移転は二千八百三十平方㍍の敷地に延べ面積一万余平方㍍のビルを建てる予定で、年内か来年初めに着工、一年半後に完成の予定。研究開発が（業務の）中心なので、現在豊中市にある研究所も神戸に移す」旨明らかにするとともに、株価（公開価格）が高い評価を受けたことに関し「光栄だが、責任が重い」との感想を語っている。

なお同社の株価はその後も上昇を続け、上場三日目の十月三日、九千三百円となり、五十円額面株では大証でのこれまでの最高株価を更新した。

家庭用TVゲームなど

秋の玩具見本市

大阪ふり出しに全国を一巡

〝秋の玩具見本市〟が九月七日、八日の大阪玩具見本市を皮切りにスタートし、東京、名古屋、東北、北海道、西日本と続き、十月二日の中・四国と一巡した。これら一連の玩具見本市では、小売実績の約二〇%を占める家庭用TVゲームに最大の関心が集まった。

家庭用TVゲーム分野では任天堂「ファミリーコンピュータ」が市場占有率八〇%以上とされており圧倒的だが、これらの見本市には出品されないまま商談が進められ、残りの市場をセガ社「SG－1000Ⅱ」などが追い上げる形になっている。こうした中で、家庭用TVゲームでは、セガ社が「SG－1000Ⅱ」と周辺機器を広げつつ、ゲームソフト（カートリッジ）「ロードランナー」「チャンピオン・ボクシング」などを次々と発表している。本来の玩具メーカーからはツクダオリジナルが「オセロマルチビジョン」、エポック社が「スーパー・カセットビジョン」を発表している。うち「オセロビジョン」のソフトはセガ社と共用できるのが強みで、エポック社は従来品「カセットビジョン」の高級化に切り換えたのが注目される。

家庭用TVゲーム以外では、小型のパーソナルロボットがトミー、バンダイなどから出品され、今後伸びる商品として関心を引いている。玩具は今、年末商戦に向って動きつつあるとされている。

特許・実用新案出願公告・公開

（9月8日～28日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを、また(前)は前置審査に係属中のものをそれぞれ示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

九月十七日＝「競馬ゲームマシンなど用の画像移動速度加算装置」、㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）、公開(請)164080、出願58－39820。

九月十九日＝「番号抽選装置」、片山一成（大阪）、公開166179、出願58－41276。

九月二十二日＝「電子遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、公開(請)168869、出願58－43579。「ゲーム機械」、ハインツ・レムラー、アンドレアス・レムラー（西ドイツ）、公開(請)168870、出願59－25964。「競馬ゲームマシンなど用のオッズ選定装置」、㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）、公開(請)168872、出願58－43849。

九月二十八日＝「娯楽ゲーム装置」、レッツングスティーンスト・スティフツング・ピュルン・スタイゲル・エー・ファウ（西ドイツ）、公開171573、出願59－36338。「レジャー乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、公開(請)171574、出願58－45168。

実用新案出願公告

九月十八日＝「出没遊戯装置」、パシフィック工業㈱（東京）、公告(前)33433、出願53－39973。

実用新案出願公開

九月十一日＝「運命判断用針磁石」、鶴弘二（奈良）、公開135794、出願58－30585。

九月二十日＝「ゲーム機械」、㈱タイトー（東京）、公開140791、出願58－33487。

九月二十六日＝「宙返りコースター」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開143489、出願58－37786。

社名変更、役員移動

東娯はトーゴに、山田收男副社長は社長に

山田收男社長

山田俊夫会長

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）では九月二十七日付で、社名を「㈱トーゴ」に改称するとともに、子会社の東洋トレーディング㈱（同）の業務を吸収、併せて大幅な役員異動を行なった。

これは定例株主総会と取締役会を経て決定したもので、役員異動ではこれまで代表取締役社長だった山田俊夫氏が取締役会長になり、取締役副社長だった山田收夫氏が代表取締役社長になり、兄から弟へと代表権が移ったのが注目される。

同社では先代の故山田貞一氏が東京・向島で昭和十年に「東洋娯楽機製作所」を創業して以来、五十周年を迎えることから、これを機に新たな出発をするとの観点で社名を改め、大幅な役員異動を行なったもの。これに伴ない、これまで輸出などを担当してきた東洋トレーディングの業務も吸収し、一本化した。

新役員は次のとおりで（カッコ内は旧職名）。

取締役名誉会長＝山田たま氏（同会長）、同会長＝山田俊夫氏（代表取締役社長）、代表取締役社長＝山田收男氏（取締役副社長）、専務取締役＝斎藤貞一氏（取締役、東洋トレーディング専務）、常務取締役事業本部長＝鈴木歳男氏（取締役営業本部長）、同生産本部長＝村田利勝氏（同工場長）。

取締役花やしき園長＝高井初恵氏、同管理本部長＝山田俊一氏（常務会室長）、同営業部長＝須田盛司氏（営業部長）、同社長室長＝福庄昭造氏（総務部長）、同相談役＝高井清氏（常務取締役）。監査役＝山田文子氏。

以上のうち山田俊一氏と須田氏、福庄氏の三名は新任の取締役となった。

多摩テックに初の屋内遊園施設

“マッハセブン”

ガイドレール式列車もオープン

多摩テック（東京都日野市、㈱ホンダランド経営）では新しい遊園施設として宇宙体験館「マッハセブン」を設置、七月二十一日より営業運転を開始し話題を呼んでいる。

同機は宇宙旅行をテーマにした屋内高速回転式のダークライドで、十台の宇宙船スタイルの乗り物が、半径六㍍、最大傾斜角度四十度の円形軌道を高速（最大時速二十五㌔）で回転。乗客は最大〇・八Gの遠心力を受けながら、音と光と映像による宇宙空間飛行の擬似体験を味わうというもの。周囲の壁や天井には万華鏡の原理を応用した鏡が張られ、映像、光線、シンセサイザーを駆使しての宇宙空間が現出され、隕石や流星に出会うなどの冒険を経て、ある惑星都市に着陸すると宇宙旅行が終わる。一両三人乗り。一回三分間で利用料金は四百円。九歳以上の年齢制限がある。

同園は昭和三十六年十月に開園、本田技研工業の小会社による経営で、エンジン付走行式乗物機を中心とした遊園地で「モートピア」（モーターのユートピア）の通称がある。今回設置された「マッハセブン」を含め、同園の設置機械はほとんど同社開発のオリジナル機となっているが、屋内タイプの乗物機はこれが初めてのもので、同社では「従来雨に弱い面があったが、『マッハセブン』で雨の日にも楽しんでもらうと同時に客層の拡大も図れるだろう」としている。

また同機とともにガイドレール式の周遊列車「テックトレイン」（コース全長一・一㌔、定員三十六人）も営業運転を開始している。このほか同園にはゴーカートを中心に観覧車、ジェットコースターなど全部で二十五種約五百台の乗物機、ゲームコーナー、そして車のメカを紹介したテクニカルホール、プール、アイススケート場などのスポーツ施設が設置されている。

写真は多摩テック「マッハセブン」の外観(上)と内部のようす

論潮

難解な法律

今年は重大なニュースが相次いでおり、大変疲れる、というのが正直な感じだが、AM業界のほとんどの人たちが本紙を読んで下さっていることを考えると、なかなか手を抜くこともできない。必要な情報をわかりやすく正確に伝えることほど難しいものはない、などと嘆いてみても仕方ないわけで、疲れは見せても既定方針は貫く所存なので、読者に対してもより一層暖いご支援を仰ぎたいと思う。

というのは、他でもなく、無断コピー品の排除や賭博機犯罪の未然防止や、その他さまざまに法律がからむ事件やニュースが多くなってきているにもかかわらず、一般の読者にとってみれば法律の専門家ではないわけだから、どうしてもニュースに解説を織り交じえざるをえないことになる。問題はその解説のレベルをどこへもっていくか、である。本紙の場合、少なくとも読者が疑問を抱くとするなら、六法全書のどこを見れば解消できるか、というレベルで伝えるのが限界ではないかと考えている。つまり六法全書よりも詳しく解釈していくのには、必らず限界があるということであり、それ以上はやはり自分の力で研究するなりの努力を求めざるをえないと考えている。

法律や法律に準じたものをまとめて「法令」とも言うが、法令に縛られずに自由にやっていけるのが最善であることは言うまでもない。しかし現実には電取法をはじめさまざまな法令によって、さまざまな制限が加えられているのも事実である。こうした制限の加えかたは立法府に委ねられているが、近年の法令では巧妙に下位法令に委ねられている部分が少なくなく、今回の新風営法問題ではずいぶん勉強させていただいた。

しかし何が奇妙かと言って、自由な営業の幅を少しでも狭くしようとする業者が、この業界の一部にあったことほど奇妙なものはない。人を見る目と言うものが試されることの多いのも、今年の特徴であると言える。

セガ社が本社敷地内で

新社屋建設着工

8階建て、60年8月完成予定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、本社敷地内に六十年八月末完成予定で、新社屋を建設すべく、九月から工事に入った。

これは同社の業務拡張によるもので、現社屋では手狭な上、老朽化していることから、新本社ビル建設に踏み切ったもの。新本社ビルは八階建て、延べ床面積六千三百九十七平方㍍の予定で、現社屋と比べはるかに大きなものとなる。新本社ビルには役員室、営業、管理、研究開発などの各部門が入るもよう。

現本社敷地内での建設のため、すでに旧社屋の一部がとり壊され、社内での一時的な事務所移転などが開始されている。

宇田川町から渋谷区渋谷へ

シグマ本社移転

業務拡張のため10月6日付で

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）では本社を移転し、十月六日から新本社で業務を開始した。

これは同社の業務拡張によるもので、これまで渋谷区宇田川町の第二富士ビル三階にあった本社は、渋谷区渋谷一丁目の美竹野村ビルの一―三階に移転したが、これまで使用してきた第二富士ビル三階は内装工事が終りしだい一、二階と同様同社経営のゲーム場フロアとなる予定。

新本社の所在地などは次のとおり。東京都渋谷区渋谷一丁目十七の一、美竹野村ビル、☎四八六―二八五一（営業部、施設部）、二八四一（店舗開発部、社長室、経理部、総務部）、二八九一（商品部、シグマ商事㈱）。なお成城にある技術部、機械開発部は変更なし。

SNKエレクトロニクスと

新日本企画移転

TVゲーム機メーカーの㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）は、開発部門を担当する子会社のエス・エヌ・ケイ（SNK）エレクトロニクス㈱（同社長）とともに、本社ビルからこのほど移転した。

移転先は次のとおりで新日本企画とSNKエレクトロニクスは別のビルに入ったことになるが、ほとんど隣接しており、しかも地下鉄江坂の駅のすぐそばで交通の便のよいところにある。

㈱新日本企画＝大阪府吹田市豊津町十三の三十二、江坂伴野ビル、☎三三八―七〇〇七。SNKエレクトロニクス㈱＝同豊津町十一の十三、石田第二ビル、☎三三八―八一八八。

営業所開設

㈱ABC・東京本店＝東京都新宿区西新宿三の七の二十七、セントヒルズ西新宿、☎三四五―八四四一、大作仁志社長（本社は札幌市）。

事務所移転

㈱北海道タック＝札幌市南区川沿二の二の一の一、ニチイ藻岩ショッピングデパート内、☎（〇一一）五七二―三〇三一、大坪信雄社長。

㈲ホクユーレジャーサービス＝北海道函館市富岡町二の二十の七、☎（〇一三八）四五―一五二二、成田尚司社長。

㈱サンライズ＝横浜市緑区田奈町三十の一、中村ビル、☎（〇四五）九八四―一三八六。

地番表示変更

フジタ商事㈱＝岐阜市蔵前四の十二の三、☎（〇五八二）四六―三七八一、藤田富子社長。

アーケードゲーム機

VD、マルチ画面など TVゲーム開発に拍車

アーケードゲーム機分野では、依然TVゲーム機を主流とした展示内容となった。

TVゲーム機ではVD採用のものがセガ社、タイトー、コナミ、データイースト、大東音響、ユニバーサルの六社から出品され、それらはドライブもの、アニメ採用というのが目立った。なかでもセガ社はVDによる二画面採用を発表し注目された。マルチ画面では辰巳電子工業が三画面採用ゲームの第二弾を披露。

TVゲーム全般ではスポーツものが増える傾向を示し、次いでコミカルもの、宇宙ものが多く出品された。

その他アーケードゲーム機では関西精機製作所、こまや製作所、カトウ製作所などがその開発に意欲的に取り組んでおり、同分野の充実が望まれる。

アイレム

6種類20パターンの組合せで32コースに分かれたロードを、装甲ジープが機密文書を前線基地へ届けるというTVゲーム機**「ザ・バトルロード」**を発表。このほか同社〝PTLシリーズ〟第4弾の占い機**「運命の輪」**、オプションボードの交換で新TVゲームにするシステム「アイレム・ボード」などを紹介した。

AM通信社より 感謝をこめて

写真で見る＝各社出展内容一覧

日本のAMマシンの市場は今や世界的なものとなっており、今回のAMショーでもその実力を見せつけたようです。ここに掲げる写真特集は、そうした各出展社の出展内容とその雰囲気を伝える写真で編集したものです。とくに注目すべき話題の機種については、太文字で示してあります。

今回の写真特集では①アーケードゲーム機、②メダルゲーム機、③ディストリビューター、④乗物機と遊園施設、⑤パーツその他、にとりあえず分けて、それぞれ五十音順に掲載します。本号では①から③までを採りあげ、④と⑤は次号に掲載する予定です。こうした分野別の組み方が最上の方法とは限りませんが、日本のAM業界の実情に少しでも合わせるとの考えで配分してみました。

さて小社の小間（上の写真）におきましては、恒例によりショー特集号を通じてご購読を多数受けつけたほか、洋書「スロットマシン」と「アンチック・スロット」を特別頒布しました。全国から多数のご愛読者の方が小社小間にお立寄り下さり、誠にありがとうございました。

（編集部）

22nd Amusement Machine Show

出展各社写真特集

思川企画	大森電気	アルファ電子

思川企画 特殊バッテリー内蔵のピストルを使用しレーザーによりターゲットを狙い撃つガンゲーム機**「レーザー77ニュータイプ」**を出品したほか、米国製プール付帯施設「ウォータースライダー」、観覧車、そして同社製遊園施設の稼動のようすなどをパネル写真にてアピールした。

大森電気 アイスホッケーを内容としたヤキトリ式プレイによるアーケードゲーム機**「トーナメントホッケー」**、コンピューター星占い機でコンパクトサイズの「コンステラ」、ミニアップライト型TVゲーム機を6台組合わせ、上部にパラソルを付けてディスプレイ効果のあるデザインにした同社新キャビネット「六角筐体」を披露。

アルファ電子 上空と地上、地下の3場面を移動しながらのロボット戦争をテーマとした**「エクイテス」**（発表はセガ社から）、欧米のスポーツ、クロッケーを採用した**「チャンピオン・クロッケー」**の2種のTVゲーム機を披露したほか、無線で設置機械の売上管理を行ない各種データがプリントアウトされる「コイン集計機COM-848」を紹介。

コナミ	関西精機製作所	カプコン

コナミ 学園を扱った**「マイキー」**、カーチェイスがテーマの**「ロードファイター」**、「スーパーバスケットボール」などのTVゲーム機を、斬新なデザインの特製キャビネットにて紹介。このほか実写とアニメによる新VDドライブゲーム機「マックス・マイル」、「バッドランズ」を出品。なお「バブル・システム」は発表されなかった。

関西精機製作所 アーケードゲーム機を豊富に出品した。人気を呼んだボクシングゲーム**「スマックス」**のほか、カエルのジャンプを扱った**「カエルちゃん」**、玉を運ぶ米国メクトロニックゲームズ社製**「ファイヤーエスケープ」**、ラジコンカー**「R／Cカーランド」**、自販機「ふうせんやさん」「わたがしやさん」、「ビューボックス」、望遠鏡など。

カプコン 同社アーケードゲーム機の小間では、海賊船をバックに〝モモタルー〟が〝ひげ丸軍団〟をやっつけていく**「ひげ丸」**、西遊記がテーマの「ソンソン」、スペースウォーゲーム「バルガス」の3機種のTVゲーム機と、硬貨作動式でVHS方式によるビデオ映画を楽しむ「ムービーBOX」を出品。

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

テーカン / 辰巳電子工業 / 大東音響

テーカン

同社「センジョウ」基板にサブボードを取付けCPU交換により新ゲームを次々と発表していくことをPRし、その第1弾として**「スター・フォース」**を紹介。また客を乗せてタクシーを走らせる西部リース開発TVゲーム**「タクシードライバー」**、「ボンジャック」、プライズマシン「テレガチャ」を出品。

辰巳電子工業

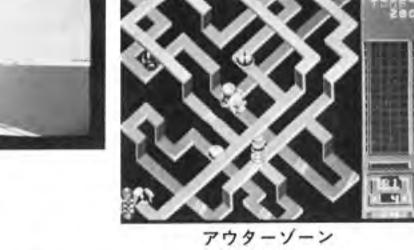
TVモニター3個を使用したコックピット型TVゲーム機「TX－1」を26㌅画面に拡大、ハイパワーサウンドの採用で一段とグレードアップさせ、ゲーム内容もハイテクニックを駆使できるようにした**「TX－1V.8」**を出品。なお同機は関西精機製作所、加藤鈑金工業の小間でも紹介された。

大東音響

アニメ採用のVDゲーム機**「エシュのオルンミラ」**をメーンに、「ザンガス」、「インターステラー」のほか、ビデオジュークボックス「オートチェンジャー」」、ビデオ再生専用機「ビデオ小僧」、音声を受話器で聞きながらビデオを楽しむ**「モンキーシアター」**、テーブル型ビデオボックス「テーブルシアター」などを紹介した。

ショーで話題のTVゲーム画面

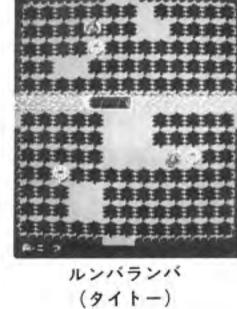
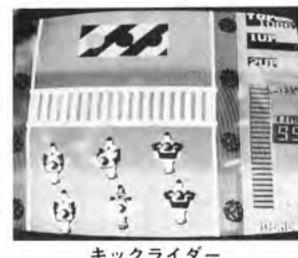
本紙本号「話題のマシン」および広告掲載されたものはここで省略しました。

TX－1 V.8
(辰巳電子工業)

アウターゾーン
(タイトー)

セアフリー
(タイトー)

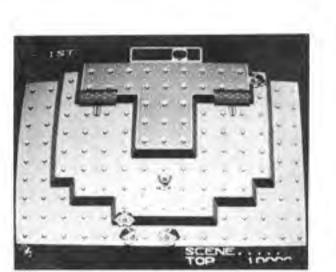
トップギア
(ユニバーサル)

タクシードライバー
(西部リース)

ルンバランバ
(タイトー)

フォーティラブ
(タイトー)

キックライダー
(ユニバーサル)

ドゥ・ランラン
(ユニバーサル)

日本物産 / ナムコ / データイースト

日本物産

星を結んで星座を完成させていく**「いたずら天使」**、ローラースケーターが他のスケーターをパンチで退けながらレース展開をする**「ファイト・オブ・エキサイター」**コンピューター相手の2人麻雀ゲーム「ナイトギャル」のTVゲーム機3機種を、同社特製の同形テーブル型キャビネット「ラウンドタイプテーブル」にて紹介。

ナムコ

タンク戦をテーマにした**「グロブダー」**、「パックランド」、「ドルアーガの塔」などTVゲーム機、バットで打ったボールの飛距離を測定する**「一打逆転」**、服部セイコー開発テニス練習機**「ジョイテニス」**などアーケード機、LCD表示による卓上型心理テスト機**「レティーナ」**、ロボット「説明小町」、模擬消火訓練装置を出品。

データイースト

同社「空手道」を2人同時プレイ可能にした**「対戦空手道」**（DCシステム）、モトクロスがテーマでオートバイのハンドルをそのまま（テーブル型とアップライト型に）取付けた特徴ある操作部分の**「カウンターステア」**、SF戦争ゲーム**「B－ウィング」**などTVゲーム機と質問形式によるTV占い機**「東京見栄診療所」**を発表。

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ジャレコ / シグマ商事 / こまや製作所

ジャレコ

5頭立ての競馬がテーマでムチボタンとジャンプボタンをタイミングよく使うTVゲーム機**「わい・ワイジョッキー・ゲートイン」**を中心に、「ピンポ」、フジワラ「オセロ」、アーケードゲーム機「新幹線ゲーム」、「ジョリーモンスター」、「エキサイトベースボール」、そして同社「ポニータイプ」キャビネットの新作を出品。

シグマ商事

アーケードゾーンの同社小間では、ドアを開けて宝物や果物を集めていくセイブ電子開発「カンフータイクン」、フジワラ製「オセロ」のTVゲーム機2機種のほか、ナカバヤシ製の硬貨・紙幣計算機、硬貨選別機とリジェクトシュート、トーケン製の高速メダル研磨機「コインクリーネ」などを出品。

こまや製作所

アーケード機4機種を出品した。港で稼動するクレーンを扱った**「ポートクレーン」**、寝ているクマのおへその上にある玉をパチンコで打ち落とすという**「おへそのサーカス」**の2機種を発表したほか、ヒシャクで玉入れを行なう「ランブルボール」、ケンダマを扱った「スペース・ケンダマ」などプライズマシンを紹介。

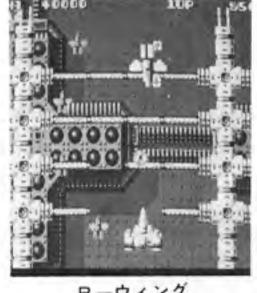
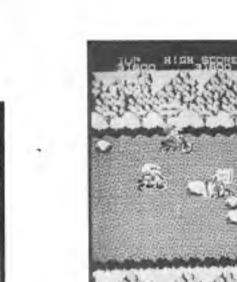
ファイト・オブ・エキサイター
(日本物産)

チャンピオン・ボクシング
(セガ社)

B－ウィング
(データイースト)

GPワールド
(セガ社)

いたずら天使
(日本物産)

エシュのオルンミラ
(大東音響)

グラジエイター
(新日本企画)

ジャンピングクロス
(新日本企画)

ロードファイター
(コナミ工業)

タイトー / セガ・エンタープライゼス / 新日本企画

タイトー

VD採用**「コスモスサーキット」**、**「べんべろべえ」「ルンバランバ」「フォーティーラブ」「セアフリー」「アウターゾーン」**などTV機、ウィコ社**「トレージャーコーブ」**、ウィリアムズ社**「ターキーショット」**のガンゲーム2種、バリー社**「スパイハンター」**、ゲームプラン社**「エージェント777」**のフリッパー、ロボットなど。

セガ・エンタープライゼス

同社アーケードゲーム機の小間では、ワイド画面によるVD採用のドライブゲーム機**「GPワールド」**、銀行強盗を撃つ**「バンク・パニック」**、**「チャンピオン・ボクシング」**、「ザ・闘牛」、アルファ電子製TVゲーム機のほか、プライズマシン**「ディガトロン」**「カバちゃんのザッカー教室」、パソコン、両替機など豊富に出品。

新日本企画

アーケードゾーンの同社小間では、中世の騎士が名馬に乗って敵の馬をけ散らしながら城へと進むTVゲーム機**「グラジエイター」**、ジャンプを駆使するコミカルなモトクロスがテーマのTVゲーム機**「ジャンピングクロス」**、人体の血管の中に入り込んで進む大平技研開発TVゲーム機「ドクターエイズマン」などを披露した。

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

シグマ商事

カプコン

多人数用メダルゲーム機「アズテックゴールド」と「ニューペニーフォール」、バリー社スロット「スーパーコンチネンタル」、シグマ「ザ・ダービーマークIII」「スーパー8ウェイズ」「TVスパコン」「TV5ライン」「ビデオルーレット」など(うち数機種はJAMMA「賭博機械の基準」例外認可機として)出品。

同社メダルゲーム機ゾーンの小間では、孫悟空がデザインされたキャビネットでレバーを引くと回転する画目の絵柄が合えば景品が払出されるプライズマシン**「スーパーゴクウ」**、ひまわり製作所「D－51」、同社一連のルーレット式メダルゲーム機「ドラゴンフィーバー」「カーニバルルーレット」「スーパーアニマル」など出品。

メダルゲーム機

望まれる新コンセプト　G機の出品は変則的に

メダルゲーム機の分野は、今回のAMショーでは七社の出展があった。今回もJAMMAの「賭博機械の基準」に抵触する機種は出品できないとされたが、シグマ商事とバーリーサービスが出品した数機種については、同ショー出品用に限定する形での〝適用除外〟を受けて、それら機械に〝例外認可機〟を明示したうえで展示された。

展示されたメダルゲーム機はマネープッシャータイプの多人数からスロットマシン、ルーレット、麻雀など従来のコンセプトの域を依然出ていない。なおこの分野は来年施行の新風営法との絡みがとくに強いため、開発姿勢に流動的な面も見られるが、やはり意欲的な開発が望まれている。

太陽自動機

マイコン制御によるLED表示方式採用の小型メダルゲーム機「ミサイルフィーバー」のミニキャリータイプとアーケードタイプのほか、店頭用玩具自動販売機「おかわりボーイ」を出品。また同社小間では上記メダルゲーム機を設置した各ロケーションのようすを写真にて紹介した。

セガ・エンタープライゼス

同社のメダルゲーム機の小間では、6人用メダルゲーム機の「ダンシングハット」と同「ペニーオーシャン」のほか、新作「スーパーダービー」(パネル写真)、同社メダル貸出機「DP－31」「DP－15－1」「DP－17」「DP－05－1」などを出品した。

新日本企画

メダルゲーム機ゾーンの同社小間では、TVメダルゲーム機用のアップライト型キャビネットを出品し、同キャビネットに競馬ゲーム「ダイヤモンドダービー」や麻雀ゲーム「雀王II」などを組込んで紹介した。このほか旭精工のコインシューターを使用したコロナ製「メダルアクセプター」なども展示。

22nd Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ユニエンタープライズ

友栄

任天堂

タイトー、データイースト、任天堂、ジャレコ、カプコン、フジワラ、セイブ電子などのTVゲーム機を紹介したほか、バイオリズムによる占い機「BM－300」、TV占い機「ピタゴラスの大占術」、TVクイズ機「ドクターQ」、色彩心理による占い機「サイコロン」など同社一連のアーケード機を出品。

プライズマシンの従来機5機種のみの展開にとどまった。パチンコ式「うさぎとかめ」、回転する動物たちの頭上にあるカゴにボールを入れていく「メリーゴーランド」、日米対抗の「野球ゲーム」、電光点滅式による絵合わせゲーム「ももたろう」、森の動物たちに手紙を配達するパチンコ式「森のゆうびんやさん」を出品。

風船にぶらさがって上昇と下降をしながら敵をやっつけていくVSシステムのTVゲーム機**「バルーンファイト」**をメーンに、同システム従来機種「ベースボール」「テニス」「レッキングクルー」、そして上下2つの画面採用の**「スーパー・パンチアウト」**、MDシステムによる「ゴルフ」「ピンボール」などを出品。

ローラートロン

ユーピーエル

ユニバーサル販売

2個のTVモニターが背中合わせに組込まれそれぞれ異なったゲームをプレイするカナヤグループ開発の新キャビネット**「スーパーツイン」**のほか、セントラルレジャーシステム開発**「出世物語」**、コナミ工業製、新日本企画製などのTVゲーム機、TVクイズ機「イブ」、「ビデオオートマチック」を出品。

同社アーケードゲーム機の小間では、お城をバックに忍者の戦いをテーマとした同社オリジナルTVゲーム機**「忍者くん魔法の冒険」**を発表したほか、任天堂製TVゲーム2機種、思川企画のレーザーによるガンゲーム機「レーザー77ニュータイプ」、クレーン機「ラッキークレーン」を出品。

VDアニメを採用したドライブゲーム**「トップギア」**と騎士の冒険を描いた**「スーパー・ドンキホーテ」**の2機種を中心に、ドットを食べていく**「ドゥ・ランラン」**、スクーターチェイスゲーム**「キックライダー」**、宇宙戦争ゲーム**「ラ・シーブル」**などTVゲーム機を出品。同社小間では直営ロケ〝ジェットセット〟の雰囲気も紹介。

謹告

平素は格別のお引立を賜わり厚くお礼申し上げます。

この度、弊社が発売を予定しておりますレーザーファンタジー・シリーズ第三弾「エシュのオルンミラ」は、株式会社学研の協力を得て、弊社が独自に開発したオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。従って、この機械の映像、コンピュータプログラムを無断で模倣し、またはこれに類似する商品として製造、販売し、また設置、使用する等の行為は、著作権法、工業所有権法等に抵触し、弊社の正当な利益を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜わるとともに、業界秩序の維持と健全な発展の為に、皆様方のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十九年十月

大阪府大東市中垣内七－六二七
船井電機グループ
大東音響株式会社

(販売元)
大阪市浪速区元町一－五－七難波プラザビル401
株式会社 フナイ

22nd Amusement Machine Show

出展各社写真特集

ディストリビューター

依然として模索続ける 専業DBシップの確立

各メーカーのいろいろな機械を扱いオペレーターに供給しているディストリビューターは、今回のショーではエスコ貿易、カワクス、総商の三社が出展を行ない、それぞれ取扱い商品の安定的な供給を図っていく姿勢をアピールした。

エスコ貿易はセガ社製品を中心に、カワクスは各社のTVゲーム機とアーケードゲーム機の新製品を出品し、総商は各有力メーカーの製品のほか両替機やゲーム機用パーツなども展示、各社なりに日本におけるディストリビューター・シップの確立を訴えた。しかしながらわが国の現状から見れば、専業ディストリビューターとしての地位の確立にはまだまだ厳しいものがあるようだ。

ユーピーエル

メダルゲーム機ゾーンでの同社小間では、TVモニター採用で大小ゲームを内容とした多人数用メダルゲーム機**「ニュービッグ&スモール」**、電光点滅式ルーレットで3ウェイ方式の「ぱっくんらんど」、パチンコ式メダルゲーム機「バニッシュホール」などを紹介した。

バーリーサービス

スロットマシンを内容としたTVメダルゲーム機**「クィックフィーバー」「クィック5ライン」**を中心に、テーブル型パチンコゲーム機「ダブルフィーバー」、バリー社製スロットマシン「スーパーコンチネンタル」(JAMMA「賭博機械の基準」例外認可機として同ショー展示に限定)などを出品。

総商　カワクス　エスコ貿易

総商 セガ社、タイトー、ナムコ、任天堂、コナミ工業、日本物産、テーカン、ユニバーサル、カプコンなど各社製TVゲーム機の新作、アイレムほか各社のアーケード機を多数出品した。またサンヨー製両替機、操作パネル、ジョイスティック、スイッチング電源、トランスなど各種パーツ類も展示し取扱い商品の幅広さを示した。

カワクス コナミ工業、セガ社、タイトー、任天堂、ユニバーサルなど国内有力メーカーの新TVゲーム機、楠野製作所製「サバイバル」**「サバイバルII」**、ひまわり製作所製「D−51」のほかセガ社、カプコン、ユーピーエルなど各社のアーケードゲーム機を網羅して出品。

エスコ貿易 セガ社との共同小間にて出展した同社は、セガ社扱いのTVゲーム機のほか、ゲーム進行に従ってキャビネットが揺れ動く**「マルチライド」**、サミー工業製アーケードゲーム機**「パチンコ」**、自販機との併設用TVゲーム機「GVM−2PIII」、「パソコン学習塾」、コアランドテクノロジー製空気清浄機「クリーンアップ」など紹介。

米アタリ・ゲームズ社が首脳陣を再編成
ポール、マーカス両氏退任

米国のアタリ社は七月以降、ワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社の所有する業務用部門と、元コモドール・インターナショナル社社長のジャック・トラミエル氏が所有する家庭用部門に分割された（本紙第243号既報）が、その後、業務用部門はジョン・ファランド社長のもとで再編成が着々と進められている。

アタリ社業務用部門は家庭用部門の「アタリ・コーポレーション」（本社カリフォルニア州サニーベイル）と区別され、当初「アタリ・インク」となったが後に「アタリ・ゲームズ・インク」（本社カリフォルニア州ミルピタス）と改名した。アタリ・ゲームズ社はジョン・ファランド社長兼CEOのもとで経営が進められているが、業務用部門の元社長チャールズ・スキップ・ポール氏は退任、続いて販売担当執行副社長だったジェリー・マーカス氏も九月十二日付で退任した（但しマーカス氏は一定期間同社に対する特別の任務が与えられているが、販売マーケティングなどの業務から一切免責される）。

同社に残った重役としては、これまで国内を除く国際販売担当副社長だったシェーン・ブレイク氏が国内を含める国際販売担当副社長となった。また元アタリ・アイルランド社の社長兼財務コントローラーだったケビン・ヘイズ氏が、アイルランドからカリフォルニアへ転任する形になり、アタリ・ゲームズ社の財務最高責任者（CFO）となった。上記二名はファランド社長の直属部下となっている。

約百六十社が出展
シカゴで25日から開かれるAMOAショー

今年のAMOAショーはシカゴ市内のハイアット・リージェンシーホテルで十月二十五日から三日間開かれるが、八月中旬現在での出展社リストは左のようになり、約百六十社が出展することが判明した（しかしまだ変更されうる）。

本紙では今年に限り、例年実施しているAMOAツアーを中止したが、取材に関しては例年どおり行なう予定で、プレスラウンジもすでに確保している。

バリー・センテ社が発表した新ゲームは8種
SACIが7種、SACIIは初

米国のバリー・センテ社（カリフォルニア州サニーベイル、ロバート・ブランキスト社長）による同社ディストリビューター会が九月六日から三日間、サンフランシスコのハイアット・リージェンシーホテルで開かれ、同社SAC方式の新ゲーム八種類が発表された。

その内わけはSACI用七ゲーム、SACII用一ゲームで、初めてSACII用が発表されたことになる。SACは「センテ・アーケード・システム」の略、カートリッジ交換用の「サックパック」を次々交換することにより、ゲームを交換していくというもの。SACにはSACIからSACVまで五種類のタイプがあり、SACIは通常のアップライト、SACIIはシットダウン方式とされており、IとIIの互換性はない。

今回発表されたTVゲーム八種類とは、SACI方式の「ハット・トリック」、「トライバル・コンピュート」、「ゴーリー・ゴースト」、「チッキン・シフト」、「オプ・ザ・ウォール」、「ストッカー」、「スナックス&ジャクソン」、そしてSACII方式の「シュライク・アベンジャー」。スポーツやドライブ、そしてコミカルなものなどゲーム内容はさまざまである。

これらの新ゲームはすべて、十月下旬シカゴで開かれるAMOAショーで公開されることになっている。バリー・センテ社では、今回のディストリビューター会合を通じて意見を採り入れ、AMOAショーには完成品の形にしたい、としている。

バリー・センテ社はバリー社（本社シカゴ）の孫会社になっているところから、話は少しややこしくなるが、バリー社の子会社であるバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク）でも、このSACシステムの製造にかかることになっている。バリー・ミッドウェー社からの製品出荷は十月ごろから始まると言われている。

さて一度はPTT倒産でつまずいたセンテ社、今度はうまくいくか大いに注目されている。

AMOA EXHIBITORS LIST

A-1 Products
Ace Novelty
Acme Premium Supply
Acme Vending
Air-Vend
Alliance Industries
Alter Enterpries
Americade Amusement
American Dispensing System(ADS)
American Shuffleboard
Amusement Emporium
Amusement Technology
Applied Entertainment Systems
Arachnid
Ardac
Atari
Automatic Products
Bally Manufacturing
Bally/Sente
R.H.Belam Co.
Bhuzac International
Bob's Space Racers
Brandt
Bumper Tube
CIO Systems/Software
Cal Omega
Ron Care Corp.
Carousel International
Centuri
Chicago Lock
Cinematronics
Coin Acceptors
Coin-a-Ticket
Coin Communicators
Coin Controls
Coin Mechanisms
Coin Security Systems
Colorado Game Exchange
Creative Presentations
Crown Vending
Cummins-Allison
D & R Industries
Data East U.S.A.
Deutsche Wurlitzer GmbH
Digital Controls
Drew's Manufacturing & Distributing
Dynamic Amusement Equipment
Dynamo
Effective Management Systems
Electro-Sports
Entertainment Enterprises
Eurocoin International
Exidy
Fan-C-Fry
Fidelity Trading
J.F.Frantz Manufacturing
Funai/ESP
The Game Exchange
Galaxy Distributing
Game Plan
Game Technology
Game-A-Tron
Gametechniks
Global Billiard Manufacturing
Gold Medal Products
Greyhound Electronics
Hamilton Scale
Hantarex U.S.A.
High-Tech Entertainment
Hollywood Distributing
IDEA
Imperial International
Innovative Concepts in Entertainment
Intecomp Design
Interlogic
International Game Technology
J-S Sales
Jensen Tools
Jukebox Junction
Kiddie Rides U.S.A.
Klopp International
Konami
M.Kramer Manufacturing
L.K.Inc.
Laser Disc Computer Systems
Location Magazine
Lowen-America
Magic Conversion
Marantz Piano
Medeco Security Locks
Meisho America
Memetron
Merit Industries
Meyco Games
Micro Coin
Miracle Recreation Equipment
Mobile Record Service
Montgomery Vending
Movie Hut
Mustad
MV Productions
Mylstar Electronics
Namco-America
Nashville Diversified
National Ticket
Nelson/Aved Technologies
Nevada Gaming Schools
Nichibutsu U.S.A.
Nintendo of America
Nomac
North American Amusement
The Norton Co.
Nova Games of Canada
O-Sun
Omaco Enterprises
The Option
Lou Pavloff Associates
Payphone
Penn-Ray International
Play Meter Magazine
Prime Enterprises
Print Products International
Priority Cigarette Service
RePLAY Magazine
R.J.Reynolds Tobacco
Rock-Ola Manufacturing
Roger Williams Mint
Roth Novelty
Rowe International
SMS Manufacturing
SNK Electronics
Scan Coin
Seeburg Phonograph
Skee-Ball
Sprayway
Standard Change Makers
Standard Metal Typer
Status Games
Stern Electronics
Summit Systems
Suzo Trading
Tru Check Computer Systems
Taito America
Tech Vend Marketing
Tehkan Limited
Third Wave Electronics
Tommy Lift Gate Manufacturing
U.S.Billiards
Universal U.S.A.
The Valley Company
VanBrook of Lexington
VendAll Machines Limited
Vending International
Venture Line
Video Games Express
Video Horizons
Video Music International
Videomatic
Viking Amusements
WICO
Williams Electronics
World Wide Press
Zamperla

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

第6回

東京・池袋東口

池袋は新宿、渋谷とともに東京を代表する大繁華街である。交通は国鉄山手線・赤羽線のほか東武東上線、西武池袋線、地下鉄丸の内線・有楽町線の各池袋駅があり一大ターミナルを形成している。また池袋駅周辺には西武、東武などのデパートをはじめ映画館、飲食店、銀行が数多く、街を歩くサラリーマンや買い物客で終日賑わっている。

とくに東口については六年前にサンシャインシティがオープンして以来、繁華街の範囲も拡大され、またファッションや飲食店など若者向きの流行を取り入れた店も多く誕生しており、ヤングの集まる街として急速に発展してきている。

東口界隈のゲーム場は現在十一軒が運営を行なっており、大きく三つの地域に集中しているようだ。まずはサンシャインシティの中、二つ目は池袋で最も通行量が多い〝六十階通り〟周辺、三つ目は明治通りと池袋駅前公園とにはさまれた一角である。個々のゲーム場についてこの二、三年の推移を見ると、新しくオープンした店が三軒、閉店したものが二店あるが、ほとんど変わっていないようだ。

まずサンシャインシティ内のゲーム場だが、現在三軒のロケがある。同シティは地上二百四十㍍と東洋一を誇る超高層ビル〝サンシャイン60〟を中心にホテルや専門店街、広場、公園などで構成されており、ビジネス、ショッピング、アミューズメントなどの機能を備えた〝複合都市〟である。

「からんころん村」は国際水族館やプラネタリウム、外国製品専門店などがあるワールドインポートマートの九階で運営。フロア面積は約二千平方㍍と広大で、大型遊戯施設のほか各種乗物機やアーケードゲーム機を設置している。同店の土田店長は「〝室内の遊園地〟として、他のロケにない大型施設と幼児向けの乗物機などをメインにした運営を行なっている。客層は十階にある水族館を見学してから立ち寄る家族客が圧倒的に多い。常に笑顔で接することをモットーに、お客様に親しんでいただけるように努力している」と語る。同店のフロアは遊戯機を設置した〝遊びの広場〟とアーケードゲーム機中心の

いずれも「ゲームファンタジア・スーパー2」の店内。上の写真は同店一階の「マジックランド」、左の写真は三階の「ビンゴイン」

店内が明るい「ゲームセンター・アタック2」の2階フロアのようす

上の写真は地下フロアで運営されている「ゲームスペース」のようす

〝プレーロード〟に大きく分けられている。遊びの広場には、ダークライド「ドラキュラ屋敷」、迷路状のミラーハウス「スゴロク館」の大型施設のほか定置型乗物機約二十台、バッテリーカー八台を設置、またプレーロードにはTVゲーム機を含む各種アーケードゲーム機約六十台、メダルゲーム機約三十台を設置している。広大なフロア空間を利用してゆったりと機械をレイアウトしている。またフロアの一角に〝からんころん茶房〟と名付けた休憩コーナーを設け、ここに飲食物の自動販売機を数台並べており、遊び疲れた家族連れに利用されている。

「ザ・ピエロ後楽園」と「ザ・ゴリラ」は同シティの文化会館の地下一階で運営されている。同会館は同シティの一番奥に位置しており、館内には劇場や博物館、展示ホールなどの諸施設を擁する文化センターである。

「ピエロ」と「ゴリラ」は同じフロアに隣接されており、両店合わせて『サーカス・サーカス』の愛称で呼ばれている。それぞれのフロアを合わせると約二千二百平方㍍にもなる。「ピエロ」の設置機械はTVゲームをはじめとする各種アーケード機六十五台、定型式を中心とする乗物機約九十台、計約百六十台。同店の飯塚店長は「『サーカス・サーカス』は室内のゲーム場ではおそらく日本で一番大きなものだろう。当店の設置機械についてはオープン当初は室内遊園地的な雰囲気を出すため乗物機中心だったが、それ以降はTVゲーム機の普及につれてTV画面を使った機械が多くなっている。売り上げなどを考慮すると今後もテーブルを主体としたものが多くなるだろう」と語る。また同氏は「サンシャインがオープンした時はもの珍らしさも手伝ってかなりの人が集まったが、最近では落ち着いてきたようだ。当店ではゲーム大会などのイベントを行なって顧客の増加を図っている。できるだけ幅広い層の人が参加できるようにいろいろなアーケードゲーム機を選定して行なっている」と語る。

「ザ・ゴリラ」にはTVゲーム機約百台のほか定置式乗物機約十台、その他アーケード機約九十台、計約二百台を設置している。同店の落合店長は「客層は若者が多く、とくに女子高校生のグループが目立つ。そのためヤング向けのTVゲーム機を置いているが、当店独自のオリジナリティを出すために『サンシャインボール』『ビッグショット』などの大型アーケード機を設置している」と語る。また「女性客のハントを目的に来る不届きな者もいるが、そんな人は目つきを見ただけでわかる。両替などをするインフォメーションのほかにも常に従業員が店内を巡回して健全性に気をつけている。またギャンブルの要素が強いメダルゲーム機は今後も設置しない方針だ」と述べる。

ヤングの集まる繁華街

次に六十階通り周辺のゲーム場だが、ここには五軒のロケがあり、その中でもとくに際立っているのが「ゲームファンタジア・スーパー2」である。同店は地上三階、地下二階のビルの全フロアがゲーム場になっており、五つのフロアを合わせると約八百平方㍍もある。各フロアによってそれぞれの特徴を持たせており、一階および二階は「ゲームファンタジア」、三階は「ビンゴイン」、地下一階と二階は「マジックランド」に分けられる。店内の設置機械はTVゲーム機約百九十台、フリッパー十台、その他アーケードゲーム機十五台、二十七台のビンゴを含むメダルゲーム機百五台、計三百二十台となっている。同店の藤本店長は「全フロアをゲーム場としたゲームビルはおそらく日本で初めてだろう。これまでゲーム場と言えば、残念ながら暗くてビルのかたすみというイメージがあった。当店では〝ゲームの百貨店〟としてだれもが気軽に入れるような雰囲気作りを目指している。そのため利用客に対し〝美しい、カッコイイ〟といった感覚を持たせるよう〝軽薄なインパクト〟を演出している」と語る。また同氏は「現代は物放れの時代、サービスの時代と言われている。ゲーム場についても従業員を多くして、かつ従業員のグレードを上げれば必ず売り上げは伸び

右の写真は「プランズウィック・スポーツガーデン」の店頭部分。下の写真は落ち着いた雰囲気の「ランブル」の店内のようす

上の写真は「プレイスポット」(2階店)の店内。フロア一角に休憩コーナーを設けている。右の写真は同店の尾越平店長

上の写真は常連客が多い「ゲームプラザ・アップルハウス」の店内部分

全国市街地ゲーム場

東京・池袋東口

ていくはずだ」と断言する。さらに同氏は「客層についてはフリー客が多いようだ。地下には五十円二プレイの機械も設置して店全体の活性化を図っている。そのため子どもの客も多いが、高校生以下は六時以降は入店させない。これからはサンシャインで働くサラリーマンをとり込めるようにしていきたい」と語る。

「ゲームセンター・アタック2」は今年四月にオープンしたもの。一階と二階の二つのフロアの運営でそれぞれの面積は約百五十平方㍍。設置機械はTVゲーム機約九十台、フリッパー三台、メダルゲーム機十六台の計百十台で、それぞれ機種別にまとめてレイアウトしている。同店の伊藤チーフは「立地場所としては恵まれており、利用客も増えている。フリーの客が多いが、とくに女性や外人客が目立つようだ。土・日は客の回転も早く平日の二倍以上は入るようだ。女性客が多いので従業員の言葉使いや対応、店内の清潔さに注意している。また健全性については、とくに照度には気を配っており、この界隈でも明るいゲーム場の一つである」と語る。またゲーム機については、「スポーツを扱った新製品に人気があるが、従来機でも麻雀やギャラガなどは根強い人気を保っているようだ」と語る。

「ロイヤルジャパン・ゲームコーナー」は六十階通りから少しはずれたところでの運営。フロア面積は約三百平方㍍とかなり広く、ここにTVゲーム機約八十台、フリッパー四台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機十台、計百台近くを設置している。同店の荒井支配人は「最近の状況としては厳しく、売り上げも伸び悩みだ。まず考えられるのは良い機械が少ないことだろう。ゲーム場は機械で決まると言ってもいいだろう」と語る。また同氏は「客層としては学生や若いサラリーマンが多いようだ。五十円機械もあるが、百円にすると小・中学生が他の店に流れてしまう。六十階通りを歩いてサンシャインに向かう人が多く、少しはずれるとかなり人通りは減ってしまう。とくに夜十二時をすぎるとほとんどなくなってしまう」と述べる。

「ブランズウィック・スポーツガーデン」はボウリング場、卓球場、ビリヤードなどがあるレジャービルの二階で運営されている。卓球とビリヤードのフロアの間にプレイスポットとしてゲームコーナーが設置されている。店内は約二百平方㍍で、TVゲーム機約六十台、フリッパー四台を設置、また入口部分にコックピット型を中心に十数台のアーケード機を設置している。同店の運営に当たる㈲メイプルライフの田口氏は「ボウリングなどの待ち時間に利用する人がほとんどで、ゲームのみをする人はいない。客層は大学生が中心で、小・中学生については入店を断っている。そのため設置機械もジュニア向けのものでなく、ヤングを対象にしたものにしている。利用客数はビル全体の入りに比例しているようで最近の傾向については減ってきている。かつては同じフロアにスタジオなどがありゲーム客も多かった」と語る。

文化会館地下の「ザ・ピエロ後楽園」。幼児を連れた家族客の姿が目立つ

ワールドインポートマートの９階で運営を行なう「からんころん村」のようす

「ゲームスペース」は三越裏のバス通りに面した地下フロアでの運営。店内は約百五十平方㍍で、TVゲーム機七十数台、フリッパー三台、計約八十台を設置している。同店の運営に当たる㈱タイトー池袋事業所の大内所長は「三越の横のサンシャイン通りにはかなり通行量もあり、フリー客を中心に安定した運営を行なっている。地下フロアにあるが、入口部分をかなり広くしているため、さほどの影響は受けないようだ」と語る。また東口の状況について同氏は「最近五十円一プレイのコーナーが増えてきたようだ。ゲーム場数はわずかながら変動しているが、少しぐらいの増減なら周りの店に対する影響はほとんどない」と語る。

安定したゲーム場運営

さて残りの明治通りと池袋駅前公園とにはさまれた一角には三軒のゲーム場が運営を行なっている。この地域は映画館や飲食店などが密集している歓楽街である。

「プレイスポット」はパチンコ店の二階フロアと、その斜め向いの角地の一階フロアの二カ所での運営を行なっている。一階店のフロアは約三十平方㍍でTVゲーム機二十台とフリッパー二台、計二十二台を設置。また二階店のフロアは約百三十平方㍍でTVゲーム機三十数台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機数台、計約四十台を設置している。両店の尾越店長は「客層としては高校生以上からヤングサラリーマンが多いようだ。一階店の方は比較的フリー客が目立つのに比べ、二階店は常連客がほとんどだ。両店の売り上げを比べると機械は半分しかないけれども一階店の方が多い。そのため二階店では遊んでもらえればいいということで、卓球台を設置（三十分四百円）したり、またフロア一角に休憩コーナーを設けて雑誌などを置いている」と語る。

「ランブル」は名画座の老舗的な存在である文芸座、文芸地下の向いでの運営。フロア面積は約百六十平方㍍で、ここにTVゲーム機四十三台とフリッパー一台、計四十四台を設置している。同店の運営に当たるタイトーの大内氏は「この一角は池袋でも規模の小さな繁華街である。通行量も六十階通りに比べるとはるかに少なく、従って一見の客も少ないようだ。客数は文芸座などで上映される作品に影響される」と語る。なお同店は一階天井の一部が吹き抜けになっており、その周りにアメリカン風の人形を数体飾って、ゲーム場の雰囲気を盛り上げている。

「ゲームプラザ・アップルハウス」は去年六月に㈱データイーストの運営に変わったもので、店内フロアは約二百平方㍍。設置機械はTVゲーム機約四十台のほかフリッパー二台、その他アーケードゲーム機三台、メダルゲーム機六台、計五十数台となっている。同店の増田従業員は「ほとんど常連客が中心だ。客層は高校生以下とサラリーマンが多く、その中間層はほとんど来ないようだ。サラリーマンの多くは麻雀を扱ったゲームを好むので、フロアの一角に麻雀コーナーを設けており喜ばれている」と語る。なお同店では主に同社の新製品を設置してロケテストを行なっているとのこと。

データ（順不動）

- **プレイスポット**　豊島区東池袋1-40-4、☎985-8998、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）［1］
- **ランブル**　東池袋1-42、☎982-2798、本社＝同上。［2］
- **ゲームスペース**　東池袋1-4-7、☎989-1674、本社＝㈱タイトーと大蔵観光㈱（直営）との共同運営。［3］
- **ゲームセンター・アタック2**　東池袋1-21-5、☎987-1051、本社＝㈱タイトーと東方会館㈱との共同運営。［4］
- **ロイヤルジャパン・ゲームコーナー**　東池袋1-21-16、☎981-9535、直営＝㈱聖。［5］
- **ゲームファンタジア・スーパー2**　東池袋1-22-8、☎971-8531、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）［6］
- **ブランズウィック・スポーツガーデン**　東池袋1-30-1、☎988-7221、本社＝㈲メイプルライフ（☎0474-85-0855）［7］
- **ゲームプラザ・アップルハウス**　東池袋1-42-19、☎971-4446、本社＝データイースト㈱（☎392-4151）［8］
- **からんころん村**　東池袋3-1-1、ワールドインポートマート９階、☎987-1055、本社＝㈱後楽園ロコモティヴ（☎811-2111）［9］
- **ザ・ピエロ後楽園**　東池袋3-1-1、文化会館地下１階、☎983-2683、本社＝同上。［10］
- **ザ・ゴリラ**　所在地同上、☎983-0618、本社＝大萩工業㈱（☎544-2303）［11］

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順になっている。

上の写真は「ロイヤルジャパン・ゲームコーナー」の店内。左の写真はゲーム場は機械次第だと言う同店の荒井五郎支配人

上の写真は女子高校生のグループが目立つ「ザ・ゴリラ」。右の写真はいろんな顔の表情をする「ミスターゴリラ」

オペレーターのための 新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き(II)

連載第12回

ビデオゲームのシステム

前回の第十一回目までで、"ビデオゲームのしくみと働き"の後半の"PCボードのしくみと働き"について、一通り説明いたしました。このシリーズの前半の"テレビのしくみと働き"と合わせてみていただければ、ビデオゲームに対する一応の理解が得られるものと思います。今回は最終回ですので、このシリーズの前半と後半を総括する意味から、全般的なことを述べてみたいと思います。

まずカラーテレビのしくみについて、重要な点をおさえておきましょう。

次の第1図は、現在NTSC方式を採用しているアメリカや日本で、ほとんどのビデオゲームに採用されているテレビの画面の非飛越し走査(ノン・インターレース・スキャンニング)を示す図です。

図1 画面の非飛越し走査

この図のように、非飛越し走査の場合の走査線の数は、二六二・五本です。そして垂直走査の周波数は60ヘルツですから、毎秒の画面の数は60画面です。

(注) ちなみに普通のテレビ放送では、飛越し走査(インターレース・スキャンニング)が採用されていますから、走査線の数は、五二五本で、毎秒の画面の数は30画面です。

次の第2図は、ビデオゲームの場合の有効画面を示す図です。

図2 有効画面

この図のように、垂直走査の周波数は、60ヘルツであり、水平走査の周波数は、15・75キロヘルツで、走査線の数は、二六二・五本ですから、これらの間には、次の関係が成り立ちます。

(水平走査の周波数)
=(垂直走査の周波数)×(走査線数)
=60Hz×262.5本
=15.75KHz

次の第三図は、クロックパルスを基準にした水平と垂直の各信号のタイミング・チャートです。

この図のように、水晶(クリスタル)の固有の振動数をもとにして、マスター・タイミング回路で、十回、二分周しますと、17・75キロヘルツの水平同期信号が得られます。そしてその水平同期信号をもとにして、垂直回路のカウンタで、八回、二分周しますと、60ヘルツの垂直同期信号が得られます。

このようにビデオゲームの場合は、テレビの画面の非飛越し走査のための基準となる17・75キロヘルツの水平同期信号と、60ヘルツの垂直同期信号に完全に同期する信号をPCボードで作り出して、それらの同期信号をもとにして、信号のカウントを数えて、画面上の任意の場所に任意の映像を映し出し、その映像を、カウントの増減の組合せによって任意の方向に動かして、ゲームを行なっているのです。

図3 クロックパルスを基準にした水平と垂直の各信号のタイムチャート

次の第4図は、これまでに説明してきました各回路を含む典型的なビデオゲームのブロック図です。

この図をみれば、これまでに述べてきました個別の回路を含むビデオゲームの全体像がつかめると思います。

さてこのようなビデオゲームの全体像をふまえた上で、代表的なビデオゲームのシステムについて概観してみましょう。

現在のビデオゲームを、そのPCボードの方式別に分類してみますと、次の五種類の方式に分類されます。

図4 典型的なビデオゲームのブロック図

(1) グラフィック方式

この方式の特徴は、次の第5図に示すような、一つの画面をそっくり記憶しているスクリーンRAMを持っていることです。

図5 スクリーンRAM

次の第6図は、このようなスクリーンRAMを含むグラフィック方式の図です。

この図の方式では、一つの画面において、白黒の映像しか映し出すことができませんが、前回説明しましたような、"0"と"1"によるソフトウエアで、カラー・レベルをプログラムしたカラーROMを付加したり、あるいは、別のカラーRAMを追加することで、映像のカラー化は可能です。

図6 グラフィック方式

(2) キャラクタ方式

次の第7図は、キャラクタ方式のブロック図です。

図7 キャラクタ方式

この図のように、この方式では、スクリーンRAMに直接的な絵の形は入っていません。その代わりに、PROMの中に、絵に相当するコードがプログラムされていて、CPUが、そのPROMをたたいて、そのコードに対応する絵を読み出して、スクリーンRAMを通して、画面に絵を映し出しています。

図8 キャラクタ+オブジェクト方式

(3) キャラクタ・オブジェクト方式

次の第8図は、キャラクタ・オブジェクト方式のブロック図です。

この図のように、この方式の特徴は、ROMやRAMの他に、オブジェクト回路が付いていて、それにより画面上を自由に動き回われるようなオブジェクトを複数個、画面に表示することができることです。

(4) ランダム・オブジェクト方式

次の第9図は、ランダム・オブジェクト方式のブロック図です。

この図のように、この方式は、ゲーム毎に構成されるオブジェクト回路を使っていることです。

図9 ランダムオブジェクト方式

(5) XY方式

この方式は、これまでに説明してきました"ラスター・スキャンニング"方式とは別の"ランダム・スキャンニング"と言うTVモニターの表示方式を使っています。従ってTVモニターについても、これまでのものとは別の"XY方式"と呼ばれているTVモニターを必要とします。

図10 XY方式の画面表示

次の第10図は、XY方式のTVモニターの画面を示す図です

この図のように、このシステムの場合は、画面の中心点をゼロとして、縦と横に、二次元のX軸とY軸を定めて、画面上の任意の二点を、このXY座標で表示します。そしてその二点間をベクトル線で結んで絵を画いていきます。従って画面は、線画構成になりますので、普通のラスター・スキャンニング方式に比べて、映像のリアリティに欠けるうらみはありますが、映像の回転などの動きがスムーズに行えることなどの特徴をもっています

さて以上で、"PCボードのしくみと働き"を終わりますが、いまコンピューターの世界では、策五世代のコンピュータが話題になっています。すなわち従来のノイマン型コンピューターに代わる非ノイマン型コンピューターの研究が進んでいるのです。現在のビデオゲームは、ノイマン型コンピューターの応用であり、"0"と"1"というレベルの2進の信号を直列に高速で処理しています。これに対して、いま研究が進められているのは、信号の並列処理です。そのようなコンピューターが実用になれば、それにつれてビデオゲームも大きく変わっていくものと予想されます。

最後に、この稿を作成するにあたって参考にしました文献を次にあげて、感謝の意を表わしたいと思います。

◎デジタルIC関係
①「デジタルICの基礎」白土義男著、東京電機大学出版局
②「デジタル集積回路」角田秀夫著、東京電機大学出版局
③「デジタルICの基本演習」久賀八州男、産報出版社
④「デジタル回路の考え方」雨宮好文著、照晃堂
⑤「デジタルのはなし」相良岩男著、日刊工業
⑥「バイポーラ・デジタルIC・データブック」テキサス・インスツルメンツ社
◎リニアIC関係
⑦「リニアICの基礎」白土義男、東京電機大学出版局
◎IC全般
⑧「ICの使い方」伝田精一著、CQ出版
⑨「IC回路ハンドブック」澤地良夫監修、丸善
⑩「最新IC技術入門」電子展望編、誠文堂新光社
⑪「新IC技術基礎講座」寺尾満監修、工学研究社
⑫「LSIのはなし」相良岩男著、日刊工業
◎ICメモリ関係
⑬「ICメモリの使い方」新田松雄・大表良一共著、産報出版
◎CPU関係
⑭「8080とそのインターフェス」テクトロン社
◎トランジスタとダイオード関係
⑮「トランジスタ・ダイオードの使い方」久保大次郎著、CQ出版
◎抵抗とコンデンサ関係
⑯「抵抗・コンデンサの使い方」蒲生良治・中野正次・樋口厳・山本幸彦共著、CQ出版
◎マイコン(ハードウエア)関係
⑰「マイコン入門心得帳」平松啓二・森本淳亮共著、オーム社
⑱「続・マイコン入門心得帳」平松啓二・森本淳亮共著、オーム社
⑲「マイコンがわかった」渡辺茂・秋山穣共著、ごま書房
⑳「マイコン操縦法入門」平沢進著、ラジオ技術者
㉑「図解マイコンの使い方」小松常松・大條廣共著、オーム社
㉒「図解マイコン入門」猪飼國夫著、産報出版
㉓「マイクロコンピュータの使い方」石田晴久著、産報出版
◎マイコン(ソフトウエア)関係
㉔「マイコン基礎講座」小黒正樹著、広済堂
㉕「マイコン再入門」楠田喜宏著、日刊工業
㉖「最新マイクロコンピュータ技術読本」森亮一著、工業調査会
㉗「電子技術別冊、誰でもわかるマイコンの本」日刊工業
㉘「電子展望別冊、マイコンプログラミング自由自在」矢田光治、誠文堂新光社
㉙「ソフトウェアの知識」矢田光治著、オーム社
㉚「はじめて読むBASIC」高玉皓司著、アスキーブックス
㉛「はじめて読むマシン語」村瀬康治著、アスキー出版局
㉜「マイコンを使いこなすためのアセンブラ入門」押野崇著、日刊工業
◎マイコン(一般)関係
㉝「マイコンピュータ入門」安田寿明著、講談社
㉞「パソコン入門」横山淳著、広済堂
㉟「マイコン入門」大内淳義著、広済堂
㊱「やさしいマイコン入門」鈴木昇一・大槻善樹、実業之日本社
㊲「マイコン活用法」中沢真也著、広済堂
◎マイコン(用語辞典)関係
㊳「マイクロコンピュータ用語辞典」矢田光治著、日刊工業
㊴「マイコン用語事典」日本電気㈱集積回路事業部編著、産報出版
㊵「英和和英コンピューター用語辞典」渡辺一郎・平原英夫著、富山書房
㊶「マイコン時代に学ぶ電子用語の基礎解説」工藤利夫著、技術評論社
◎サウンド関係
㊷「シンセサイザ入門」神尾明郎著、広済堂
㊸「マイコン読本」佐々木正監修、エレクトロニクスダイジェスト社
㊹「I/O別冊マイコンゲームの徹底研究2」工学社
㊺「コンピュータ・ミュージック入門」古山俊一著、音楽之友社
◎ゲーム関係
㊻「遊びのエレクトロニクス」中原紀著、工学社
㊼「電子ゲーム」守谷活雄著、土屋書店
㊽「マシン語でゲームを作る本」前田光男著、技術評論社
㊾「ザ・テキストブック・オブ・ビデオゲーム・ロジック・ボリュームI」(英文)クッシュンスタッフ・アミューズメント・エレクトロニクス社

話題のマシン

3種の剣の競技
勝ち抜き戦で15人の相手と
タイトーから「グレート・ソードマン」基板

グレート・ソードマン

剣の技を競うという内容のTVゲーム機「グレート・ソードマン」が、㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）から九月中旬発売となった。

これはフェンシング、剣道、中世ローマの太い鉄棒による闘技の三つのステージがあり、それぞれ勝ち抜き試合を行なうもの。左右レバーで前進と後進、三つのボタンで剣の位置（上段、中段、下段）と動きをコントロールする。

フェンシングでは三人の相手に順次挑戦し、一人に対して五ポイント中三ポイント取れば勝ちになるが、相手に三ポイント先取されればゲーム終了。ここで三人に勝つと次は剣道の試合となり、ツキ、メン、コテなどを駆使して一人三本勝負で五人勝ち抜くと剣道ステージをクリア。ここで剣道のボーナスゲームがあり、相手剣士との打ち合いになるが、相手の剣をうまくかわすごとに高得点が得られる。この次には最後の中世ローマでのステージとなり、先の太くなった鉄棒を振って相手を倒す。ローマステージでは一人一本勝負で、計七人の相手に次々と挑戦していく。以上三つのステージともそれぞれの試合にタイマー（画面下部に表示）が併用されている。剣の構え方と打つタイミングにコツがある。基板販売のみで定価二十三万円。

得意プレイ駆使
実践ルールでアマチュアチームが
コナミから「バスケットボール」基板

スーパーバスケットボール

TVゲーム機「スーパーバスケットボール」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信社長）から九月十八日発売となった。

これは文字どおりバスケットボールを採用したもの。アマチュアチームの対戦で、プレイヤーのチームが相手（コンピューター）チームに百対百十五の十五点差で負けているところからゲームが始まる。ドリブル、パス、シュートの三つのボタンと八方向レバーを駆使して試合を進める。

ドリブルボタンは連続的に叩くとレバー方向に選手がドリブルして移動する。パスボタンは点滅している味方選手（レバーで変更可能）にパス。シュートボタンは押すとジャンプシュートの構えになり、離すとゴールにシュート（タイミングにより成功率が異なる）。ブロッキングされたらフリースローのチャンスとなるほか、チャージング、五秒ルールなど実践に忠実なルールになっている。制限時間内に相手チームの得点を上回ると一パターンが終了、次のチームとの対戦となるが、負けるとゲーム終了。パターンが変わるごとに相手チームはそれぞれ例えばパスカットが上手というようにチーム特性があり、味方チームの場合はドリブルが速いなどスター選手がいるので、その特徴を早くつかむことがコツ。基板販売でOP価格十二万八千円。

ゴリラとリンゴ
加藤鈑金から定置回転式乗物機

ルンルンゴリラ

定置回転式乗物機「ルンルンゴリラ」が、加藤鈑金工業（本社大阪府茨木市、加藤繁一社長）から十月三日発売となった。

これはゴリラが両手にリンゴを持って回るもので、リンゴの部分が座席になっている。動きはゴリラが両手を前後に動かしながら回転する。作動中に楽しいメロディーが流れる。作動時間は六十秒、九十秒、百二十秒に切替可能。高さ一・八五㍍、直径一・六㍍。二人乗り。ディスプレイ効果もある。定価七十五万円。

360度回転と走行
カトウから新バッテリーカー

ぐるぐるロボ

バッテリーカー「ぐるぐるロボ」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤勇社長）から九月上旬発売となった。

これはロボットをデザインした円形の乗り物で、他車や障害物にぶつかった場合、回転ボタンを押すとその位置で三百六十度まで回転してすぐにまた走行できることが最大の特徴。作動時間は九十秒と百二十秒のいずれかに切替可能。コンパクトサイズで二人乗り。定価四十九万四千円。

話題のマシン

多彩な発射攻撃
セガ社からアルファ電子開発「エクイテス」
プライズ機「かばちゃんのザッカー教室」も

エクイテス

TVゲーム機「エクイテス」とプライズマシン「かばちゃんのザッカー教室」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からそれぞれ九月下旬発売となった。

「エクイテス」はアルファ電子㈱開発によるものでセガ社を通じて販売。これはロボット戦士たちの戦いがテーマで、"エクイテス"が地上と上空を移動しながら敵ロボットをやっつけていくTVゲーム。

全部で二十四種類ある敵キャラクターを、高速連射可能なツインレーザーで撃破していく。空中や建物の上の敵は上昇（ボタン）して攻撃。エクイテスは地上と空中で大きさ、色が変色する。途中の"ENT"マークから地下に侵入し一定のマークを拾うと強力な武器（スクリュー状、ジグザグ、一定地点状、数発が並列で拡散と四種の発射パターンがある）が得られる。またアンテナを破壊すると、そのアンテナから指令を受けていたロボットの動きが止まる。多彩な背景と隠しキャラクターなどでけっこう楽しませる。エクイテスが三回アウトでゲーム終了。基板販売のみで定価十七万五千円。

かばちゃんのザッカー教室

「かばちゃんのザッカー教室」はサッカーでのゴールシュートがテーマ。ボタンでボールの位置を決めてシュートし、左右に動いているゴールキーパーのカバに当てると、カバが足元の景品カプセル（左から右へ移動している）をける。このカプセルがフィールド斜面を越えると払出し口から出てくるが、越えないとアウト。一ゲームで五回シュート。効果音つき。定価四十五万円。

ヒシャクで玉入れ
無数の穴のうち指定個所に
こまやのプライズ機「ランブルボール」

ランブルボール

ボールをすくって落とすという内容のプライズマシン「ランブルボール」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から発売となっている。

これはボックス内にヒシャクとボールがあり、下部に多数の穴があいている。プレイヤーはヒシャクの柄を持って、両サイドにあるボール（全部で五個）をすくって、これを下部の赤い円のついた穴かラッキーポイントの穴にうまく落とす。穴は全部で百五ヵ所あり、そのうち十九ヵ所が当たり穴になっている。赤い円の穴に三個入るか、ラッキーポイントの穴に一個入れば景品が払出されるというもの。盤面奥にスタートランプ、落としたボール数ランプ、タイマー表示ランプ、ゲーム終了ランプがそれぞれ点灯する。ボール五個（切替可能）を全部落とすか、またはタイムオーバー（四十秒から百二十秒まで切替可能）になるとゲーム終了となる。楽しいメロディーも流れゲームを盛り上げる。定価四十八万円。

女性のお相手も
TV麻雀ゲームが新キャビネットで
日物から「ナイトギャル」

ナイトギャル

TV麻雀ゲーム機「ナイトギャル」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から八月下旬発売となっている。

これはコンピューターを相手に麻雀プレイを行なうもので、画面下部にプレイヤー、上部にコンピューターのそれぞれ配牌と捨牌が表示され、中央部にスコアとドラなどが示されている。そして画面右側中央にはギャル（全部で六人いてそれぞれ服装が異なる）がいて、プレイヤーがアガるとその衣裳がとれる。

操作はすべてボタン操作にて行なう。ゲーム内容は通常の麻雀の遊び方とほぼ同じだが、主に得点の面で次のような得微がある。①持ち点は千点、アガった点数が加算表示される。②配牌をキャンセルできる。③五連荘以後はアガると役満点数となる。④三元牌を含んでアガリ続けるとサービスゲームができる。⑤ラストチャンスは三回チャレンジ。プレイヤーの持ち点がなくなればゲーム終了。同社特製18インチテーブル型キャビネット（百円、五百円硬貨両用）で定価四十二万円。基板販売もありOP価格十二万九千円。

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.31

当世風徒然草 ⑮

あらゆる争いの
圏外にありたいねがい
そして 怒りの感情は
なおも心臓ふかく突き
ささる。

飯島耕一

『何処へ』
（昭三八）所収

昭和五年岡山市生まれの詩人。人間は感受性をむき出し状態にして社会に生きるには、あまりに傷つきやすい存在だが、どれほど防いでも心は傷を負う。沈黙はしばしば怒りの嵐を秘める。この詩句はそのような心の機微を、現代の詩の言葉に刻みこむ。幸福な表情の詩句ではない。それがむしろ共感を誘うこの現代という時代──

〈大岡信〉

中 貫通

暑い夏であった。いつもの夏は暑いといっても暑い日の間に数日間ぐらいは涼しい谷間を三つや四つは挟んでいて人人はその間ほっと一息つくことが出来るものだが、今夏は間に涼しく冷やかな日を狭むことなく一面べったりと暑さで塗りこめられた夏であった。

九月にはいってもこの暑さは続きどうなることやらとおもっているとさしもの暑さも九月になって数日過ぎると急にその勢いを失い秋が急ぎ足でやってきた。

去年の夏も今年の夏も同じように暑かったが同じようでないこともあった。

去年の夏はよくビールが飲まれたのだが、今年の夏は同じようにビールは飲まれず、それにかわって飲まれたのはショウチュウでありました。

今流行りの分類に従えばショウチュウは㋪の飲み物にどうしてもなるのでいろいろと考えさせられます。

ビール業界の人たちがショウチュウの税率もビールの税率と同じように高くせよと陳情したのも㋪な行動ではなかろうか。ビールは㊎な飲みものであるのであれば、折角陳情するのだから、どうしてビールの税率をショウチュウと同じように低くせよとせまらなかったのだろう。そうすれば同じように陳情しても㊎な陳情になったのであろうのに残念なことである。

Y書房のYさんも㋪に悩まされている。

本でいえば㋪を代表するものは文庫本である。

ところが皮肉なことには文庫本を出版することは㊎な出版社においてはじめて可能なのである。

安い文庫本を売って利潤を入手するためには当然大量に売らなければならない。安い文庫本でも大量に製作するためには大量の資金が必要であると同時に、大量販売を容易に行うためには大量の広告が必要になる。大量の広告をうつためにもまた大量の資金が必要なのである。

㊎な出版社に㋪の本を大量に売られ、㋪な本が市場から㊎な本を駆逐するようになってきたので㊎な本しか製作出来ない㋪な出版社は同じように市場からおいたてをくうようになってしまう。

人生なんてたかをくくった言い方はしないほうがいいのだけれども、タマス・ハーディは〃人生なんて、ちょっと皮肉なところもあるものさ〃と言っている。

Yさんは本にもやはりちょっと皮肉なところがあるものだとおもう。

出版業界の不振が言われY書房の本もなかなか売れないものが多いのだが、Yさんが何かの拍子である本を買おうとするとその本がないことが多いのである。

売れない本が多いなかで売れる本は非常によく売れているのである。

たとえば『敗者の想像力』──N・ワシュテル著──などは、インディオのみた新世界征服という副題がついていたので買わなかった本である。

数年前にラ・カサスのものを読んでいたのでそれでもういいとおもっていたのだが、その後この『敗者の想像力』の周囲のざわめきが大きくなる一方のようでだんだんとこの本が気掛りになってくる。七月二十三日に発行された本なのだが九月になって暑さも過ぎたある日突然この本を買うことにする。そうするとあの本の表紙はやはりよかったなという気になったりするから面白い。

『敗者の想像力』の表紙の絵は飯島耕一のはじめての詩集『他人の空』の表紙とよく似た雰囲気をもった悲しい絵であった。

そういえば『何処へ』の中にある詩でもそういう情況をさっとすくった体のものがあった。更にそれを飯島耕一の親友である大岡信が叮嚀に説明していた。

三千九百円もするのだからそう簡単には売れてはいないのだろうと安易に考えていたのが間違いでこの高い本がどこの本屋でも売れてしまっていてYさんは驚いた。

ちょっと調べてみると『敗者の想像力』の著者ナタン・ワシュテルはあのリュシアン・フェーブルやマルク・ブロックの影響をつよくうけながら多くのすぐれた歴史学者を生み出しているパリの社会科学高等研究学院に所属していて、この労作はアナール派の特徴──数量的、総体的、構造的──をすべてかねそなえているという。（増田義郎）

それにアナール派はあの独特の魅惑するような語り口という文体の面でもひきつけられるものがある。

アナール派に関連したものはよく売れているのだなあとYさんは改めて感心した。

アナール派だけではなくて、文庫でも翻訳もののミステリーやアドヴェンチャーやスパイストーリーなどの書評が一ヶ月遅れで出た後面白そうなのを読みたくて買いに行くのだが、これも殆んど売り切れてしまっていることが多い。

今いちばん入手が難しい本はちょっと前に発行された。面白い内容の外国のミステリーやアドヴェンチャーの文庫本であるようだ。

Yさんは売れる本は売れるということに着目して、売れる要因をコンピュータ―にインプットしてこれをワープロに接続することを可成本気で試みるようになってきたようだ。この暗い㋪の時代に。

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1　賭博行為の禁止
Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。
Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2　取得メダルの預かりの規制
取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3　18歳未満の者の入場制限
Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。
Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4　偽貨対策としての使用メダルの基準
ゲーム場で使用するメダルは、直径30%以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5　店内照度の基準
店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6　営業時間の基準
営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7　ゲーム機の再販規制
ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8　営業規模の基準
一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9　開業届出書類の提出
新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10　規制項目の掲示
上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人 住所

氏名　印

	1. 開設年月日 昭和　年　月　日
2. 事業所名	3. 事業所責任者
4. 事業所住所	5. 電話番号 (　)
6. 会社名	7. 代表者
8. 会社住所	9. 電話番号 (　)
10. 使用機種名 イ. スロットマシン(シングル)　台	ニ. マスゲーム　台
ロ. スロットマシン(マルチ)　台	ホ. 対人遊具(ルーレット等)　台
ハ. ビンゴゲーム　台	ヘ. その他(　)　台
11. 使用メダル イ. 直径　mm / ロ. 厚さ　mm	ハ. 材質 / ニ. 見本
12. 店内照度　ルックス	14. 特記事項
13. 営業時間 イ. 平日　時より　時まで	
ロ. 土曜　時より　時まで	
ハ. 日曜　時より　時まで	
3枚複写 1. 警察署 2. 事務局 3. 届出人	受付　年　月　日 / 担当者 / 備考

添付書類　1. 会社経歴書　2. 会社登記謄本　3. 使用メダル見本
(個人の場合は 1. 履歴書　2. 戸籍謄本　3. 使用メダル見本)

《編集部註》　上は「メダルゲーム場運営基準」全文と「開設届」の書式である。この基準は昭和48年12月、メダルゲーム協議会ならびに全日本遊園協会によって、業界側の自主規制として制定された。メダルゲーム機を設置する専業ゲーム場が守らねばならない、最低限度の基準として現在でも尊重されるはずのものである。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	チャイニーズヒーロー（タイトー） Chinese Heroe (Taito)	9.25
❷	—	スーパーバスケットボール（コナミ） Super Basket Ball (Konami)	8.40
❸	—	ナイトギャル（日本物産） Night Gal (Nichibutsu)	8.00
4	1	雀王（東亜プラン） Jang-oh* (Toa Plan)	7.27
5	5	イエローキャブ（データイースト） Yellow Cab (Data East)	6.36
6	4	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	6.35
7	3	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	6.21
8	7	ハイパーオリンピック'84（コナミ） Hyper Sports (Konami)	6.00
9	6	空手道（データイースト） Karate Champ (Data East)	5.94
10	8	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	5.84
11	2	グレート・ソードマン（タイトー） Great Swordman (Taito)	5.69
⓬	46	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	5.50
⓭	—	ピンボ（ジャレコ） Pinbo (Jaleco)	5.43
14	9	オセロ（フジワラ） Othello (Fujiwara)	5.40
⓯	19	アッポー（セガ社） Appoooh (Sega)	5.17
⓰	17	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	5.11
17	10	VSシステム テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	5.06
18	12	VSシステム ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	5.00
19	15	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	5.00
⓴	32	チャンピオンベースボール パートII（アルファ電子） Champion Baseball Part II (Alpha)	5.00
21	11	タイムパイロット'84（コナミ） Time Pilot'84 (Konami)	5.00
㉑	—	ファイティング アイスホッケー（データイースト） Fighting Ice Hockey (Data East)	5.00
23	16	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	4.72
24	14	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	4.52
25	23	フリッキー（セガ社） Flicky (Sega)	4.56

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	TX-1 V8（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	8.00
2	2	TX-1（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	7.00
❸	5	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	6.80
4	3	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge(Taito)	6.78
5	4	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	6.40
❻	7	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.60
7	6	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	5.33
8	8	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.80
❾	11	ドラゴンズ・レアー（ユニバーサル） Dragon's Lair (Universal)	4.67
10	9	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	4.27
11	10	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3. (Taito)	4.27
12	12	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	3.50
⓭	15	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.36
14	13	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	3.00
⓯	19	ズーム909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	3.00

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・ゲームズ（ゴットリーブ） The Games (Gottlieb)	6.50
❷	4	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	5.83
3	2	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	5.33
4	3	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	4.50
❹	7	ローヤルフラッシュDX（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.50

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上けと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上け、9：すばらしい人気と売上け、8：大変いい人気と売上け、7：いい人気と売上け、6：まあいい人気と売上け、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　J&B（東京・神田）、UFO（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？「新風営法入門講座」②

「許可の取消し」

許可条件違反でも「許可」は取消せる

問　AM業界の人たちには、今まで風俗営業を実際に経営したことのない人が多いため、いろいろ混乱もあるようです。たとえば業界の一部では「パチンコ店などと異なり、許可は一度とればよいという点がいい」と歓迎する声もありますが、法律では「許可の取消し」などがあって、必らずしもそのまま「許可」が生き続けるわけではないのですね。

答　いいところに気が付かれましたね。許可だけで済まないのが風俗営業なのですよ。許可の取消しもあれば、営業停止命令もあり、ひどい場合は罰則の適用もありますから、許可を受けたからそれでいいということにはなりません。

問　大変なことですね。とりあえず、そのうち「許可の取消し」について説明して下さいますか。

答　「許可の取消し」については新法第八条しか見ない人がいるでしょうが、第二十六条第一項にもあって、後者のほうが大事な点です。第八条は許可手続きにおいて不正手段を用いたものなど、本来許可を与えるべきでない者であることが判明した場合で、単なる許可事実の取消しです。

一方、第二十六条では指示（第二十五条）を含む「処分」または「許可条件」（第三条第二項）に違反した場合に、許可の取消しまたは六ヵ月以内の営業停止命令ができると定めています。

話を「許可の取消し」に絞って言えば、新法が定めている第十二条（構造及び設備の維持）以下の"遵守事項"、第二十二条（禁止行為）以下の"特別遵守事項"を守らない風俗営業者には、「指示」（第二十五条）が与えられ、さらにこの「指示」を守らなければ、許可が取消されることになるほか、単に「許可条件」に違反した場合にも許可が取消されることになるわけです。

問　一度でも許可を取消されると、どうなるのでしょうか。

答　新法第四条第一項第五号に定められているとおり、五年間は二度と許可を受けられません。法人の風俗営業者がこの処分を受けたとき、この効力は役員にも及びます。

問　なるほど厳しいものですね。風俗営業者というのは、法律とそれに伴なうさまざまな規則などで、がんじがらめに縛られていることになるではありませんか。

答　当然です。なぜなら「風俗営業」として「許可制」（前回参照）にしたときに、その理由、根拠が出来上っているわけですから、これだけはどうしようもないでしょう。

問　現行法と新法ではこの点に関し、何らかの変化があったのでしょうか。

答　現行法では第三条で、条例に「善良の風俗を害する行為を防止するために必要な制限を定めることができる」と委任した上で、第四条で前条違反に対して「許可の取消し」などを定めています。新法では、これらは法体系の整備と第二十六条へと改正されたが、このうち「風俗営業については健全化を図る」との新たな姿勢（スタンス）が貫かれた、と説明されています。つまり、現行法令にはない「指示」が加わり、問題のある風俗営業にはいきなり処分を与えるのではなく、中間に「指示」という手続きを設けた、というわけです。しかし、もちろん「許可条件」に違反すれば、いきなり許可取消しなどの処分をすることは新法でも可能です。

問　許可取消しなどの処分には「聴聞」（第四十一条）が規定されていて、"いきなり"という表現は不適当ではありませんか。

答　これはこれは、逆に教えられる形になりましたね。「聴聞」は現行法第五条でも定められており、新法第四十一条に引継がれました。この「聴聞」の規定による処分は、現実に聴聞という手続きが行なわれた上でないと無効になるほど、この規定は重要です。しかし、公安委員会が処分という手続きに踏み込む場合、実際には聴聞を受ける営業者が最後の弁明をする機会が与えられる、というふうに解するのが普通でしょう。

"いきなり"は言い過ぎた表現で慎しまねばなりませんが、関係当局でも便宜的に使われているので使ったままで、今後は気をつけましょう。

問　さて「許可条件」（第三条第二項）なのですが、これはいったいどういうものでしょうか。

答　これは項目数にすると数十項ある、とされているもので、現行法では条例に委任されているため、かなり複雑になりますが、簡単に言うと新法なら新法を正しく運用していく上で障害となる行為をあらかじめ禁じる内容のものが「許可条件」に盛られることになるだろう、と考えられます。

現行法令では、営業時間、許可証の掲示、許可証と従業員名簿の用意、禁止事項、承認事項、届出事項、その他風俗営業の種類により守らねばならない事項など、となっています。

風俗営業の許可に際して与えられる「許可条件」は、条件を付すことによってその営業許可のもつ一般的な効果の発生を制限することができるもの、とされており「警察許可の附款」とも呼ばれています。風俗営業の許可は守るべき義務を命じており、「負担付許可」と呼ばれています。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

New-Type Locations Combining Arcades With Other Concepts

New-type locations, which somewhat differ from the conventional ones, in Japan between July and August, becoming the talk of the town.

On July 14, Universal Lease Co., Ltd. of Tokyo (president: Kazuo Okada) began operation of "Jet Set", followed by Namco Ltd. of Tokyo (president: Masaya Nakamura) set about operation of "Chips" on July 22, and Taito Corp. of Tokyo (president: Akio Nakanishi) launched operation of "Hi-Tech-Plaza" on August 1. These three locations have their own characteristic styles and are operated according to their own management knowhow.

All these three locations feature a combination of snacks and games, aimed to produce the multiplying effect. "Chips" among others, is an overall combination of a restaurant serving fast food, drinks, and games, robots and screen images as well. "Jet Set" also offers meals, games and screen images mixedly. "Hi-Tech-Plaza" stresses contact with most up-to-date technologies, featuring its own game system, personal computers, etc. It is unique game center. All these have new concepts, capable of attracting different kinds of people, such as game fans, personal computer fans, robot fans, and also those who want to see images on the screen, or enjoy meals.

- **Universal's "Jet Set"**

Operated by Universal Lease Co., Ltd., a subsidiary of Universal Co., Ltd., "Jet Set" is located in the suburbs of Ichinomiya City, Aichi Prefecture. Having about 1,650 sq. m. of site area, and about 300 sq. m. of building area, the restaurant occupies the main place, while the game corner occupies 1/3 the entire floor space.

The interior, layout, etc. follow those of "American Playing Cafe" as the basic concept. Except for the white ceiling, all other parts uniformly employ a wood grain pattern. With the upright type in the main, there are 8 video games, 3 flippers, and 2 models of arcade games. Additionally, othello, chess, etc. are offered for free play. On the upper parts of the walls there are two 100-inch screens. Films are shown by a video projector. There also are two TV monitors, putting music films using a laser disc, TV programs, etc. The main guests are university students, and "Jet Set" is open from 11:00 a.m. till 2:00 a.m. of the next day.

Universal is beginning to develop a "Jet Set" chain shop system that features the combined set of "food, drink, movie and game". The second shop will be opened in October in Kichijoji, Tokyo. In the U.S., too, Universal's American subsidiary, Universal U.S.A. of San Jose, CA (president: Kazuo Okada) opened the first U.S. "Jet Set" shop in Reno, Nevada, at the end of September. Universal has plans to open 10 shops in both Japan and the U.S., respectively.

- **Namco's "Chips"**

Located at the 4th floor of Ogiya Jasco Marinepia Shop in Chiba City, Namco's "Chips" is 490 sq. m. wide. It pursues "fusion of amusement, eating/drinking and entertainment" as its theme. The basic concept work and design of "Chips" were accomplished under full-scale cooperation of Mr. Yasuhiro Hamano. It consists of six corners; the central section is a round floor "Family Restaurant" surrounded by "Game Inn," "Party Theater," "Cafeterrace" and "Shop" which sells character items. A little apart is provided "Fast Food" corner. In general, ivory is the basic tone, creating a modest atmosphere.

At "Game Inn" there are over 10 non-table type video games, 3 kiddie rides, and 5 personal computer games (with Namco's 8 games for MSX). All these machines are not coin-operated, but operated by the shop's own medals (one medal = 50 yen). They can be played by only one medal or two. There are two kinds of medal – the one for game machines only, and the other for both game machines and eating/drinking at "Fast Food". Medals can be bought here and there in the shop, since "Chips Girls" are walking among the guests, so that the guests can easily secure medals.

At the entrance, Namco's amusement robot, "Setsumei Komachi" (beautiful guide), explains about the eating/drinking menu, the inside system, etc., thus helping in giving a good image. "Chips" is open from 10:00 a.m. till 9:30 p.m. Namco intends to develop a chain store system.

- **"Hi-Tech-Plaza" of Taito**

Located on the 1st floor of Ginga Square Building, in the center of Tsukuba Academic City, Ibaragi Pref., Taito's "Hi-Tech-Plaza" is characterized by its combined functions of both game center and community center for Tsukuba Academic City. The floor is 530 sq. m. wide.

In order to give a total image to the shop as a whole which is worthy of the name, the appearance is plain, monotonous finish, accented by photos, mirrors, etc. Cabinets of games have been specially developed by Taito so that their shapes and colors keep in harmony with the shop's image. Commenting on the design concept, Taito's officer said that "In order to brighten the entire inside and the monitor screen of each game, thereby enabling players to see the images clearly, we have devised a variety of ideas in layout, light, etc." As for games installation space, the unit space per machine was reduced to about 1/3 the conventional unit space, providing wider space between machines. The inside is mainly composed of the following segments:

(1) "Driver's School" = A driver's school simulation game, this game applies Taito's "Play Robot" system; (2) "TX-1 Jumbo" = The video game "TX-1" is played on three 100-inch video screens; (3) "Multi-play Corner" = It is so designed that on the semi-circular wall 7 same games are installed, and 7 players can compete with each other at the same time; (4) Arcade game floor = 40 video games and a few arcade games; (5) Micro-computer Room = 7 personal computers can be used free of charge; (6) Disk Jockey Room = Put to use of Tsukuba University's Broadcasting Club, and the university students are performing DJ and putting their own programs on the air.

Commenting on the types of guests, Taito said that "Our location was opened originally intended for students of Tsukuba University, but there are an unexpectedly increasing number of parents and children, and couples." From now on, Taito intends to develop this type of locations as a chain system with Tsukuba "Hi-Tech-Plaza" as the first shop. Taito will open a few shops within this year, and from next year 5 – 6 shops a year.

The Last Japan AM Show Before Enforcement Of "New Fuei Act" – The photo above shows a scene of the assembly hall crowded with foreign and domestic visitors

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Japan's First Judgement Passed Recognizing Video Games As Audiovisual Works

On September 28, Tokyo District Court recognized Namco's video game as audiovisual works like a motion picture, and against the defendant who had operated unauthorized copies, passed judgement ordering the defendant to pay damages to Namco. This judgement is Japan's first epoch-making one. The details will be described in the next issue.

極彩色の鮮烈画像！レーザーディスクの最高傑作！

DRAGON'S LAIR

仕様／アップライトタイプ　800(D) x 640(W) x 1,720(H)　AC 100V　50/60 Hz　(20'')　Ⓣ 95 – 2835

UNIVERSAL®

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03)661-0330(代)
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561(第3工業団地)
札幌営業所　☎011-221-2398(代)
仙台営業所　☎0222-99-1241(代)
新潟営業所　☎0252-71-6006(代)
長野営業所　☎0262-28-4834(代)
東京営業所　☎03-453-9517(代)
静岡営業所　☎0542-83-6781(代)
名古屋営業所　☎052-582-2951(代)
大阪営業所　☎06-304-3955(代)
広島営業所　☎082-228-1005(代)
山口営業所　☎0834-32-0011(代)
九州営業所　☎092-471-6188(代)
鹿児島営業所　☎0992-24-3651(代)
東京営業所　☎03-844-2581(代)
北関東営業所　☎0285-23-3551(代)
豊橋営業所　☎0532-46-6103(代)
松阪営業所　☎0598-28-3431(代)
沖縄営業所　☎09889-7-6655(代)

EXPORT DIVISION
UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348(UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591-5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

European Office
81, Tottenham Court Road, London W1A 1EY
Phone : 01-631-1713　Telex : 892989 ELCOIN